

96.4
家用电脑与游戏机
电子游戏是通往电脑世界的捷径
本刊首次举办有奖征文活动
试论模拟类游戏(连载一)
VR 战士Ⅲ 首次亮相
魔兽争霸Ⅱ (PC)
绝地 (PC)
魔法门英雄传(PC)
南极冰怪 (PC)
浪漫沙加3 (SFC)
VR战士Ⅱ (SS)
Roboword——多功能动态翻译软件(PC)

电子游戏是通往电脑世界的捷径

有奖征文活动启事

朋友,你是否深爱着电子游戏?你是否也深爱着电脑?你是否已感觉到扑面而来的信息社会的气息?**今年是电脑诞生五十周年**。为了纪念这一划时代的伟大发明,倡导电脑文化,宣传电子游戏的积极意义和,宣传游戏在普及电脑知识方面的特殊作用,本刊特举办此次有奖征文活动。

一.征文主题: *电子游戏是通往电脑世界的捷径*

二.征文要求:

1.突出主题,标题自定;
2.文稿体裁不限,以3000～4000字为宜;
3.用稿纸誊写或打印(附软盘);
4.来稿(含打印稿)必须签有作者真实姓名,写明联系地址和身份证号码;
5.请勿一稿两投,否则取消参评资格;
6.来稿请在信封上标明"有奖征文"的字样。

三.活动形式及具体安排:

本刊读者及各界朋友按征文主题自由投稿(96年7月30日前截稿),活动评委会(由本刊编辑和协办媒体及赞助企业代表组成)评出获奖征文,本刊和协办媒体发表部分获奖征文,各赞助企业提供相应奖品(8月中旬在京发奖)。

四.评审标准:

1.观点鲜明,主题突出,事例生动;
2.文笔清新,事理服人;
3.写亲身感受或身边人和事。

五.奖项、名额与奖品:

一等奖(300元以上的游戏软件):20名
二等奖(200元以上的游戏软件):50名
三等奖(100元以上的游戏软件):150名

六.为本次活动提拱奖品的企业(按汉语拼音排序):

北京捷径电脑有限公司,北京吉耐思科技发展有限公司,北京金盘电子有限公司,北京金山软件公司,电子艺界(北京)有限公司〈筹备〉,双语(中国)有限公司,光谱博硕电子科技(北京)有限公司,智冠电子(北京)有限公司

七.支持并协办活动的媒体:

《中国计算机报》,《都市生活报》

八.其它事项:

来稿一律不退,请自留底稿,本刊有权发表,摘录。征文一经刊登,即付稿酬。

《家用电脑与游戏机》杂志编辑部



家用电脑与游戏机

1996年第4期(总第20期)

目　录







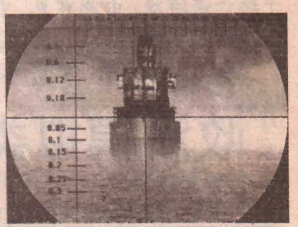
主办及出版单位:科学普及出版社　　主　编:赵震东　　常务副主编:孙百英
电　话:编辑部4064625　　广告部4064624-5　　发行部4049342
地　址:北京旧鼓楼大街西绦胡同13号西门　　(邮编:100009)
发　行:北京市报刊发行局　　订　阅:全国各地邮局
刊　号:ISSN 1005-6793 / CN 11-3450/TP　　邮发代号:82-622
广告经营许可证:　京西工商广字第0010号
印　刷:　煤炭工业出版社印刷厂
出版时间:每月13日　　定　价:4.90元
电脑组版:　宋志勇　　单　非　　刘雪凌　　王越鹏











彩 版 目 录

◆模拟之道源自中华之土，但当下却难见国人断喝一声——“英雄在此”！
◆电脑模拟师承图版，但后者却难在国内再现真身。
◆《三国演义》何以被日本人广泛钻研？日本“光荣”的《三国志》又何以有百万之众的玩友追随？
◆《模拟城市》何以被微软总裁反复称道，首屈一指——“了不起”？

浅论模拟类游戏

■文/高立新

前言

模拟类游戏依发展阶段大体可分为古典时期、现代图版时期和当下的电脑游戏时期。其实这也是整个游戏事业所行进的路线。

大繁至简的围棋据传肇自神尧，经数千年而盛景不去。这既是祖宗的造化，也是“模拟”了不得的禅机。

象棋象形如戏，也是源远流长，且更具民意。它在广袤的汉文化圈曾流变出一些变异版本，可算影响。

上述之言视作古典模拟当不为过。

现代图版化的模拟游戏是游戏事业的一个不可或缺的重要章回，历时不足半个世纪，但也发端于军事之道。由于历史上的原因，此类物件成为国人心中的文化悬念，鲜有人见到，也鲜有人传播。

当下的电脑模拟游戏多师承于图版，且被发扬光大，如《大战略》之类。但电脑的优势绝非只是长于计算，它对模拟游戏的发展已产生诸多重大影响，相信许多同好者早已领教，不在话下。

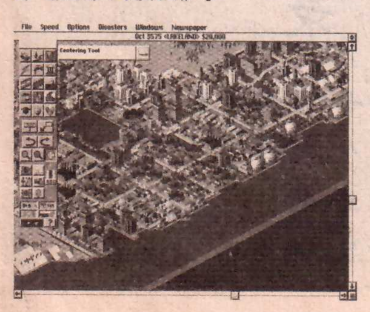
中国文化推崇严教出孝子的古训。据国外专家研究表明，在培养、驯服性格的家庭里长大的孩子，多倾向于玩计谋游戏。由此可见，中国许多人唯模拟是尊便是“入情入理的事”。

基于上述考量，便有《浅论》一文。

政治模拟类游戏一瞥

一、政治模拟游戏的先驱--《INS》

《INS》是Inter-Nation Simulation的英文缩写，意为《国家间模拟》。



1966年，一位叫Harold Guetzkow的美国人设计完成此作。该款游戏推出后，在那些热衷于模拟类游戏的人们中引起了不俗的反响，很是成功。值得说明的是，《INS》所发表的年代，“计算机”一词乃是专业研究人员的专用名词，今日的普及电脑之势还路途遥远。因此，由《INS》操作过程所衍生的各种交流与计算等等事体都要人手工在纸面上完成。

也由于《国家间模拟》在政治模拟类游戏方面开此前无古人的先例。Harold Guetzkow被模拟类圈中人士誉为国际政治模拟的先驱者。

二、《INS》的延长--网络《POLIS》

《INS》不仅是成功之作，而且还是一面旗帜。

继Harold Guetzkow的创建性工作之后，美国斯坦福大学的一位教授也因设计一部题为《政治组织模拟》的游戏而著称于模拟领域。该游戏的英文为《POLIS》(Political Institiutions Simulation)。

贴着政治模拟的标签游戏即使在山姆大叔的目力所及之处也让人滋生一种空旷的感觉，但其发展的路数却是清晰可辨的。

政治模拟又称国际关系模拟。游戏中粉墨登场的诸国国体大都以现实中的国名来操持，诸如法国、德国、日本、美国……，而全然不必理会哪国的资政要员会横眉竖眼的指责局中人为“政治骗子”，或是讥为“开国际玩笑”的不在行的败兴之言。而每个国家的代表队大体由五至十位成员组成，并参与整个模拟过程的动作。Harold Guetzkow的《INS》是由三至五人组成多个队组进行操练的。参与者要通过交谈议论来决定代表队的下一步决策。而队与队之间的关系则通过交流与交涉来推演局面的发展。

由于电脑网络的出现，上述的队与队之间的交流不仅可以迅速的传递，代表队的成员之间，队与队之间还可在异地异校乃至于异国——只要是电脑网络所及之处——都可一网打尽来参与这种政治模拟游戏。

《POLIS》发表未久，美国另一所大学的设计人员推出了冠之以《国际交涉谈判模拟游戏》(《I-CONS》)。

《ICONS》的基本原理大体上继承了《POLIS》。但前者值得点评之处在于，队组内成员可以让局中人操持本国的母语来展开游戏。在《I-CONS》的推演过程中，多样化的文化背景所衍生的同

题引起了模拟专家们的莫大兴趣。

三、纳入学业的政治模拟游戏

九十年代初，通过游戏形式来展开国际教育在美国的一所大学付诸实施。该项目的课题为《IDEALS》(《International Dimension in Education by Active Leaning Simulation》),其中文译文是《利用模拟学习活动进行国际教育》。

就继承关系而言，如果说《ICONS》是《POLIS》的儿子，那么这个《IDEALS》就是《POLIS》的孙子了。

或许《IDEALS》的掌门人要的就是五味俱全的“国际品味”，具有不同文化背景的人参与其中反而成全了《IDEALS》的实施效果。换言之，除美国大学生之外，其它各国留学生，诸如日本、韩国、中国、德国等国的留学生都可以混合组队(每个队的组织结构是一样的),在《IDEALS》里谈政论道。

《IDEALS》在参与者标准上并没有什么特别的规定，但参与者事前先要进行申报登记。最初的实验品是由美国、加拿大两国的大学校园代表队开始的。九二年，除了上述两国代表队继续参与外，另有日本、香港、法国、俄罗斯等国家和地区的大学纷纷组队进行了预约登记。

《IDEALS》在九二年度的具体游戏标题是《SEA SIM》,其中文意思是《模拟的海详资源》。

《SEA SIM》的实施过程中，各国大学校园组建的队组分别代表地球上虚拟的国家。其中有的是内陆国，有的则是海洋国。这个游戏的总体目标是参与诸国要缔结一项有关海洋问题多国公约。该条约大体包括如下内容：深海、大陆架、经济水域、生物与非生物资源，领海、海峡、无公害通航、环境保护、科学探察、人类共同遗产、内陆国家的海洋通道、技术转移、开发问题、人权问题等。各个代表在委员会主持下可参加会议进行有关议题的讨论和非正式谈判。

从《SEA SIM》开始实施到条约缔结大约持续六周左右。这其中包括由全员参加的事后评价。

授业学习是《SEA SIM》不可或缺的组成部分。人手一册的讲义会对一般的对策理论与海洋资源相关的背景知识及思考方法有较为正规的功课安排。而个别问题则要求学生在组内通过学习来解决。

《SEA SIM》实施的主要目的大体有二，一是使学生在整个模拟过程中增强对相关海洋资源方面知识的了解；二是在交流期间，各国具有不同文化背景的人是通过哪些交涉程序来使意见达成一致。



(待续)

[上接第6页]而已),该发表会目的在于向游戏软件商展示游戏学校学生的游戏作品，如果某作品得到承认，游戏开发者的大门将向作者敞开，获得这一职业是许多学生的梦想，因此发表会也是充满竞争的训练场。

被公开的学生的作品丰富多采，以个人电脑的拼图游戏到动作格斗游戏，从CG映像作品到游戏音乐作品应有尽有。对自己的作品充满自信的学生们，积极热心地向来场的各软件商介绍自己引以自豪的游戏，同时对自己希望就业的软件公司的代表询问许多关于游戏事业和公司情况的问题，各软件公司也都做了耐心解答。

日本召开AOU万国博览会

一年一度的AOU万国博览会于2月21日～22日在日本幕张召开。这次名为“AOU1996娱乐设施万国博览会”由AOU(全日本娱乐设施营业者协会联合会)主办，是娱乐产品及其关连产品的展示大会。各游戏厂商纷纷借助这个机会，充分展示自己公司的优秀产品，以赢得更多的用户。

去年展示会上SEGA公司的“世嘉拉力”大受欢迎，这次SEGA推出了“VR战士”的最新作，人物造型一改以前，均为Q版人物形象，相信会使玩家产生新的兴趣。卡普空在为PS和土星移植了“街霸ZERO”版后，再次推出了“街霸ZERO II”。街机版II代在画面操作性上较一代有了提高，全新的背景画面，追加的超必杀技，新增加的战士，街霸迷们大概早已摩拳擦掌，迫不及待了吧。

WINDOWS 95版将移植《最终幻想》和《圣剑传说》

史克威尔公司最近宣布，将给WINDOWS 95版移植大量SFC游戏，其中包括在日本大受欢迎的RPG游戏《最终幻想》和《圣剑传说》。这次移植主要是面对美国市场，游戏的解说改为英语，难易度也相对做了调整。

“HYPER OLYMPIC”成为奥林匹克正式游戏

KONAMI公司于1月31日在奥林匹克正式商品展示会场宣布，其为PS开发的运动类游戏“HYPER OLYMPIC IN ATLANTA”已被批准为奥林匹克正式商品，将于今年夏天发售。

《HYPER OLYMPIC IN ATLANTA(亚特兰大超级奥林匹克)》作为展示会唯一的奥林匹克正式游戏，在参展商品中十分引人注目，试玩者络绎不绝。

游戏中选手经过POLYGONE处理，加上竞技内容充实，能使人体会到比以前游戏更真实的感觉。

海外传真

■文/吴波、养由基

BANDAI为超任软件开发新系统

BANDAI公司最近宣布，由于对应超级任天堂软件的新系统的顺利开发，6月份以后的超任软件价格将调整到4000日元以下。

BANDAI开发的这种超任软件新系统，即首先发售一种基础卡带(BASECASSETTE)，针对这种基础卡带，今后将开发出一系列能插入基础卡带的软件。这与SEGA为MD开发的SUPER—32X差不多，基础卡带将成为今后BANDAI软件卡带与超任主机之间的桥梁。由于该基础卡带中藏有各软件卡通的程序。以后开发的软件费用及容量将大幅度下降。该基础卡带售价计划为5 000日元左右。

"PIPPIN"正式命名，决定发售

由BANDAI与美国苹果电脑共同开发的游戏机PIPPIN有了正式名字"PIPPIN ATMARK"。

与美国苹果公司合作开发的这个"PAM"，事实上是麦金托什公司机种的家庭廉价版。该机采用64位元处理器POWER PC603为主CPU，媒体是4倍速CD ROM，除运行专用游戏外，还可通用苹果电脑相应的软件，并兼有特别的音响处理能力。

正式发售时的PAM，将附带四张游戏光碟和MODEM通迅卡，全套售价为648000日元（约合人民币5200元）。

世嘉土星开发新系统

世嘉公司最近为土星开发了提高其处理能力的新系统。该系统名为"TWIN ADVANCED ROM SYSTEM"。这是一种通过土星CD-ROM和卡带ROM并用来提高土星处理能力的新系统，以前CD-ROM的情况，是通过土星内藏的ROM来读取DATA，从而运行软件。因此每次启动程序要受到内藏ROM容量的限制（土星大约36MEGA）。而"TWIN ADVANCED ROM SYSTEM"则通过卡带ROM保存基本程序，机体内藏ROM可充分使用于游戏人物动画的DATA。采用这种新系统的第一部游戏是SNK公司移植的"95格斗之王"，据称，角色动画画面与街机版无异，定于3月28日发售。

世嘉发售新型GAME GEAR及第一部软件"VR战士MINI"

据悉，世嘉公司将发售新型"GAME GEAR"手掌机，名称为"KID'S GEAR"，机体上绘制了电视动画片《VR战士》中结成晶的图画，按键与以前的GAME GEAR无异。

"KID'S GEAR"定于3月29日发售，本体付带一部软件，价格为14800日元。该软件为"VR战士MINI"。电视动画片的许多画面将出现在该游戏中，可以说是"VR战士"的小型版。该游戏还可通过对战通信线实现二人对战。

世嘉方面称，今后"KID'S GEAR"发售都要付带一部软件，而机体所绘制的图画也将随游戏软件的不同而改变。

土星用无线手柄上市

土星专用的无线手柄已于3月28日发售，价格4800日元。该手柄名为"CORDLESS PAD"，前端可发射红外线信号，其接受装置插在土星机体的手柄接驳处。由于手柄与机体间不再有手柄线相连，玩家不必再为手柄线太短而烦恼了。另外，与普通土星手柄相比，该手柄设有连发功能，并可充当电视摇控器，针对日本国内九大电视商的电视，均可控制其开关，频道转换及录相画面切换等，十分便利。

土星网络计划实现

继2月23日土星对战连续发售后，传说已久的SS网络计划也将很快实现，世嘉已于日前宣布了该网络的进展计划。

该装置即是电脑玩家相当熟悉的MODEM，由世嘉和日本岩井、美国凯特拜特共同研制。凯特拜特是美国著名的软件网络专家，曾在两年前推出MD和SFC的网络卡"X-BAND"，而岩井则是SFC-BAND日本代理商。

SS专用MODEM可使土星玩家利用电话线，与远方的朋友进行通迅对战，也可以传送卡拉OK等娱乐信息。虽然该MODEM的预售价格高达15000日元，但世嘉准备以"VR战士2网络对战大赛"为号召进行促销，相信普及不会有困难。

到目前为止，土星已拥有了INTERNET入网卡、富士通电脑入网卡、家庭娱乐网络和土星网络四大信息网络，为次世代机种之最。在信息高速公路方面，世嘉显然已经走到了前面。

法国查禁政治游戏

法国极右政党"国民战线"制作的电脑游戏软件，最近被法国政府查禁。该软件名为"贾马利"，是以政治家获取政权为主要内容的模拟游戏，取名来自"国民战线"党魁贾马利.鲁本的名字。

该游戏的主要内容在于把游戏中登场的反种族歧视组织SOS代表希位，设定为"法国的敌人"，因而遭到了希位本人的起诉。希位要求"国民战线"停止发售"贾马利"，并要求赔偿精神损失。法院在全面调查后认可了该要求，并作出了查禁的判决。

这次政治团体间的诉讼，是有史以来第一次由游戏软件而引起的。随着游戏业的发展，这类问题必然会陆续的出现，对此的立法应该引起有关方面的重视。

爱尼克斯游戏学校制作发表会召开

年初，日本召开一年一度的爱尼克斯游戏学校制作发表会（与出品勇者斗恶龙的爱尼克斯公司无关，同名

[下转第5页]



开创了格斗类游戏新纪元、第一次使用POLYGON(多边形)技术的对战游戏名作《VR战士》,如今第三代终于在日本AOU娱乐产品展示会上与广大VR迷见面了。虽然街机游戏目前尚处于开发阶段,但就世嘉AM2研究开发部公开的《VR III》的游戏画面来看,三代与二代有天壤之别,人物造形极其细腻,动作流畅程度令有幸目睹的人目瞪口呆,拍手称绝。世嘉AM2研部长铃木裕在接受日本《ファミ通信》记者采访时道出了《VR III》的秘密。

记者:据说《VR III》将使用新基板MODEL3吗?与《VR II》的MODEL2基板相比,性能有什么不同吗?

铃木:首先,三代的POLYGON表现力是二代的3倍以上,即每秒100万个POLYGON,而且不是最大值,只是平均数。

记者:画面表示还是同二代一样每秒60帧吗?

铃木:是的,100万除以60,就是三代的一帧所能表示的POLYGON数。一般的基板都使用依靠描影的肌体描绘法来拼贴角色,象《VR II》的人物动作就缺乏速度感,而MODEL3将使用真彩肌体描绘,就可以避免上述状况。

记者:您是说光和影的表现更好了吗?

铃木:是的,光源等更加逼真。当然,POLYGON数增加了,人物比例和动作也会更加真实,一切都会更加真实(笑)。举个例子,陈洛的头部用了多少POLYGONE数,虽具体不详,但确实用了相当多。

记者:真是POLYGON力量呀(笑)。MODEL3是专为《VR III》设计的基板吗?

铃木:不只是《VR III》,今后的游戏将陆续使用MODEL3来制作。

记者:MODEL3的性能这么卓越,向土星的移植就会困难了吧?

铃木:我认为在家用游戏性能日益上升的今天,业务用街机如果仍旧和家用机一样就没意思了。靠业务街机制作家用机软件不太可能。但是一旦给家用机移植,我们会尽力再现街机风貌。所以不能说土星绝对移植不了MODEL3的游戏。不仅是外观和画面映像,其精髓也一定要忠实再现。

记者:新增的两名角色中,梅小路葵(见题图,编者注)真象个日本女性……

铃木:是呀,特别是日本女性厉害呀(笑)。葵在演武的场面时,背景画面飘落的一片一片雪花都是用POLYGON处理制作的,请注意看。

记者:水晶人DUEL真象个怪物(笑)。完全感觉不到二代那种棱角的感觉。

铃木:这就是MODEL3的威力。葵在演武时,和服长袖是丝绸,和服裤裙是木棉,这种材料上的细微差别使人一目了然,因为MODEL3能表现出丝绸和木棉摆动时的微小差异。

记者:《VR III》的人物服装与二代一样吗?

铃木:大部分将要更改。

记者:《VR III》的内容和制作方法已确定了吗?

铃木:现在有两种方法是在二代的基础上改进还是全部重新做起。我一向是选择重新做起,但二代的长处,三代一定会保留。我做游戏有个特点,无论好坏绝不与其他游戏雷同,因此我认为三代应该做出区别于二代的东西来,是的,我一直这么想。

记者:我们已对《VR III》抱有百分之一百二十的期待。谢谢。

小档案

世嘉AM2研部长 铃木裕

83年4月进入世嘉公司,85年研制世界上第一台体感摩托游戏,之后《VR赛车》、《VR战士》等名作不断,被誉为“VR战士之父”。

本文译自《ファミ通信》96年3月15日号



厂商:SQURE	容量:32M	类型:RPG	面市期:1995

史克威尔公司的又一力作《浪漫沙加3》于95年11月11日正式推出了。该游戏以恢宏磅礴的气势,异彩纷呈的情节倾倒了无数玩家。但是,因该游戏具有多分枝、高自由度的特点,所以想将其玩得"完美"并非易事。下面,本攻略在序章之后将按游戏中的14个地域为你介绍全部37个情节。

序章

游戏是从ロアース发生叛乱开始的,八位主人公会相继登场并投身到平叛事件中。待大功告成,众人会纷纷离去,只剩下玩家选定的那位主角。以后,玩家就可随喜好进入任一地域体验任一情节(特别注明有顺序者除外)。广阔的世界、奇妙的冒险正等待着你。

★地域A:ャーマス,小さな村,ループ山地

事件1:怪杰罗宾(ロビン)登场。

到ャーマス港口的仓库,村内左下的民居调查后,出入道具屋,该事件便会发生,罗宾从天而降,除暴安良。以后,再进入港口中间的仓库便可找到他。

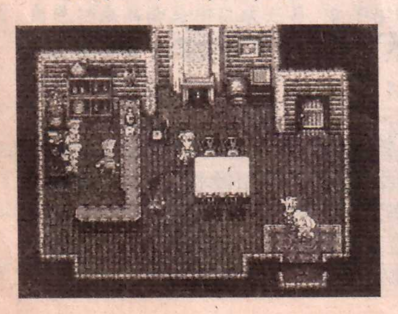
关联事件:无。

事件2:巨龙グゥュィン的巢穴。

在小さな村收集到关于ループ山地的情报,并听取诗人的古诗。登上山顶,进入巢穴便可见到巨龙。如已组成了魔龙公ビューネィ讨伐队的话,选择与巨龙对话即可得到它的帮助。

关联事件:第4、30。

★地域B:バンガード,ウィルミントン,モウゼス



事件3:再次进行贸易

最初的商贸事件结束后,只要汤玛斯(トーマス)在队中到ウィルミンイン找夫布拉特23世(フルブラィト23世)对话,可进行贸易的第2和第3个任务。

关联事件:第18。

事件4:移动都市バンガード

要先在ュ一ステルム听取天文学家洋汉尼斯(ョハンネス)关于四魔贵族和深渊之门的事之后,到バンガード会发生夜间杀人事件。与市长对话,进入其家中的地下通道找到控制室。在完成了集合去武术士和找到ィルカ像二个条件后,即可移动バンガード。

关联事件:第5、8。

事件5:术士之争

到北モゥゼス和南モウゼス分别接受两位术士的委托,然后进入镇中央的"死者之井",找到"魔王之盾",出井后将两位术士打败。

关联事件:第4。

事件6:最终之岛

移动都市バンガード可到达最终之岛,在那儿见到酷似龙虾的ロブスタ一族,进入地下打倒水龙,当水龙和四魔贵族中的魔海公フォルネゥス被击败后,该岛便会沉没。

关联事件:第4、7。

事件7:决战魔海公

从ロブスタ一族处得知海底宫殿的位置,令バンガード移动4次即可发现海底宫殿。进入最深处就会和魔海公フォルネゥス展开激战。

关联事件:第4、6。

★地域C:グレートアーチ、财宝の洞窟1～5。

事件8:探宝

在グレートアーチ花钱买到5个关于财宝の洞窟的消息,如你正在寻找ィルカ像,则哈曼(ハーマン)会加入队伍,在他的指点下,可在洞的最深处发现ィルカ像。

关联事件:第4。

★地域D:雪の町、ュ一ステルム、ランス、冰湖。

事件9:冰的除魔

队伍在五人以下到ュ一ステルム,与牛仔装束的华特(ウォード)对话,他会加入队伍并令队伍到冰湖除魔。在冰湖内击败冰湖之主,冰湖就会从地图上消失。

关联事件:无。

事件10:运送货物

在ランス的道具屋和一个男人的对话,他会出钱请队伍往ャーマス和ファルス两地送货。队伍第2

次送货途中会遇到强盗，将其全部打倒，则其中一人会透露强盗巢穴的情报。

关联事件：第14。

事件11：圣王的试练

如队伍已和一个以上的魔贵族战斗过，则可到ランス的圣王的子孙家中，与楼上的小孩对话，他会提到圣王试练的事情。然后进入圣王庙去接受5种试练，其中可获得“妖精の弓”、“圣王のかふと”、“圣王ブーツ”。

关联事件：无。

事件12：雪之町

在冰湖除魔事件结束后，如HP在350以上，在ランス与天文学家洋汉尼斯的妹妹对话，听取“今夜有极光”的消息，然后遇到大地图画面，直等到边缘有极光闪动，再进到地域D的地图，在偏上方可找到雪之町。接着，就可到冰银河寻找“永久水晶”，还会见雪人族。

关联事件：第24。

★地域E：スタレン—、ファルス、强盗の巢窟、洞窟寺院迹

事件13：スタンレー与ファルス之战

在这里的目的是要加入其中一方，成为佣兵争取胜利，由于酬金已在战前领收，所以就算战败也无妨。

关联事件：无。

事件14：讨伐强盗

经过激战在洞的最深处可找到强盗首领。如选择“ダメ”就会进入战斗，如与首领交涉则可获得三千元。队伍在洞内还会找到冒险家波路（ポール）。

关联事件：第10。

事件15：打倒怪物

本事件会在讨伐强盗的同一个洞窟内发生，如本事件先发生，队伍就不能与波路相遇。如今，该洞已被怪物占据，在最深处会遇到首领。

关联事件：无。

事件16：恐怖的洞窟寺院

强盗的洞窟被怪物占据后，到スタンレ—的民家对话，洞窟寺院



就会出现在地图上，此时，如果已在魔王殿的深处取得了道具“死の祈り”的话，就可到洞窟寺院的祭坛处选“死の祈”与ガラテァ展开战斗。

关联事件：第14、15。

★地域F：ビトナ—リブロフ

事件17：救出哥尔（ゴン）

在ビトナ街头，汤玛斯（ト—マス）的身影会不断闪现，追随他进入旧市街的妙丝（ミュ—ズ）家。在这里得到哥尔（ゴン）在魔王殿中迷路的消息，于是队伍便前去营救。

关联事件：无。

事件18：最初的贸易活动

在队伍中有汤玛斯（ト—マ



ス）的条件下，到ビトナ汤玛斯的亲戚家。那儿的主人会介绍队伍去见夫布拉特23世（フルブライト23世），最初的贸易活动就会展开。目标是赚取一亿元。

关联事件：第17。

事件19：集合工匠、开发武器

在ビトナ的工场内，工匠诺拉（ノ—ラ）会成为同伴。以后，队伍就可以在世界各地寻访工匠，令其回工场，开发武器或防具。此外，如令诺拉离队，她也会着手进行武器开发工作。工场、工匠所在地为：

ビトナ：旧古拉迪斯大屋二楼的男人
リブロフ：坐在酒吧一楼柜台边的男人
スタンレ—：酒吧一楼柜台边的男人
ファルス：酒吧一楼柜台边的男人
ウィルミントン：旅馆一楼柜台边的男人

关联事件：无。

事件20：进入梦境

哥尔（ゴン）被救出后，再进入妙丝（ミュ—ズ）家，与沙路（ツャ—ル）对话就可进入妙丝的梦境。在梦境内可找到“银の手”并与梦魔战斗。

关联事件：第17。

事件21：神王教团的秘密

在队中有哈曼（ハ—マン）的状态下，前往ビトナ的神王教团支部。神王教团首领马古士姆斯（マクッムス）会潜入祭坛之下，队伍跟踪追击。

关联事件：第31。

事件22：打倒四魔贵族之一的ァラケス

魔王殿内有一扇门无法打开，调查后队伍前往ろンス的圣王的子孙家，从该处获得“王家的指环”，然后，就可开启那扇门，到最深处与ァラケス决一死战。

关联事件：无。

★地域G：ァケ，妖精の村，火术要塞

事件23：解救小精灵

在世界各地寻找写有“グレ—ト·フェイク·ショ—”字样的木牌，然后进入杂耍小屋观看精灵的表演。夜间，队伍再来解救精灵。队伍乘船到ァケ，穿过森林到达妖精の村，被救过的小精灵会指引你寻找火术要塞。

关联事件：第24。

事件24：打倒四魔贵族之一的アウナス

火术要赛内有许多有用的道具，要注意收集。进入最深处就可与アウナス决战。

关联事件：第23。

★地域H：ポドールイ、ツヴァイク、キドラント、ポドールイの洞窟、いけにえの穴、西の森

事件25：格斗大赛

与ツヴァイク城门前的卫兵对话后就可参加大赛，胜利后将获得一万元奖金和关于圣杯的消息。

关联事件：第26。

事件26：得到圣杯

完成事件25后，到ポドールイ北面的城堡会见吸血伯爵里安纳度（レォニード）。然后进入城堡的最底层，从棺材中找到伯爵，他会交出圣杯。

关联事件：第25。

事件27：捕捉珍兽

在キドラント和ツヴァイク都会听到有关“西の森”的消息，并且ツヴァイク酒吧中的男人和“西の森”中的教授都会委托队伍捕捉珍兽。在“西の森”中能捕到四种珍兽，将其卖与酒吧中的男人或教授就可得到报酬。

关联事件：无。

事件28：毁灭术战车

队伍一进入ツヴァイク突然被术战车撞倒，来到“西の森”中的教授之馆，在下层房间队伍中的三名成员（电脑任选）登上另一辆战车，与先前那辆暴走术战车展开激战。

关联事件：无。

事件29：鼠穴惊魂

キドラント的村长委托队伍前去いけにえの穴，在最深处遇到鼠群。队伍应先退却，到洞口处调查岩石，会有一个女孩打开洞口放队伍出来。队伍去教授之馆找教授要“ねこいぅず”，然后回いけにえの穴将鼠群消灭。

关联事件：无。

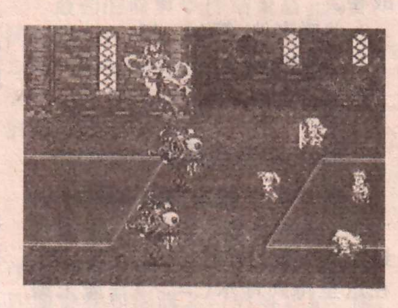
★地域I：ロアーヌ、ミュルス、タフターン山

事件30：讨伐魔龙公

一个以上的四魔贵族打倒后，如果已组成了魔龙公ビューネィ讨伐队的话，就可如侍人古歌中所唱的那样，到ループ山地登上巨龙グゥェィン与魔龙公ビューネイ在空中展开激战。另一种方法是从陆路登上タフターン山，见到迷雾直向前行，就可进入ビューネイ的巢穴，与他决一死战。

关联事件：第2。

★地域J：神王の塔、



诸王の都

事件31：攻入神王の塔

必须已完成了事件21，然后与神王の塔树下的商人对话，可取得教团制服。接着队伍就能进入塔内。此时，队中最好没有赫利德（ハリード），否则入门时要付出一万元，在塔内队伍不仅可以除去神王教首领马古士姆斯（マクッムス），还能得到四件圣王的宝物。

关联事件：第21。

事件32：诸王の都

只有以赫利德（ハリード）为主人公，到リブロフ的民家调查情报后，诸王の都才会出现在地图上。在废墟中能找到一把最强的曲刀。

关联事件：无。

★地域K：ラツュクータ、腐海

事件33：被遗忘的世界

事件36完成后，在ムング族の村中可以得到ぞうの村的情报。进入ラツュクータ就可见到被魔王变为大象的村民。

关联事件：无。

事件34：腐海历险

到ラツュクータ中央的寺院打听到关于腐海的消息，这样腐海就会在地图上出现。腐海废墟内有许多宝物很值得收集。此外为了救助象族的少年，腐海之行也在所难免。

关联事件：第33。

★地域L：无（虽然水晶的废墟位于此区域，但在地图上却没有显示）

事件35：水晶の废墟

从死之沙漠往东可以来到干枯的大河，渡过大河，在进入大草原之前向上走，就能进入水晶的废墟。废墟内有许多宝物，切勿错过。

关联事件：无。

★地域M：大草原

事件36：扫荡异族

渡过干枯的大河，来到位于大草原上的ムング族の村。在这里会先后接受扫荡草原南边ネフト族の巢和草原之北ゼルナム族の巢之委托。完成任务后再回ムング族の村收集情报。

关联事件：第37。

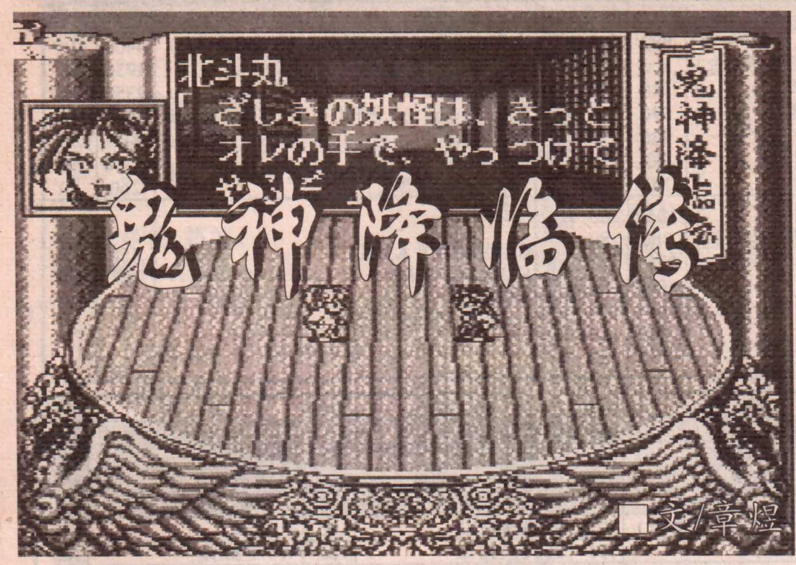
★地域N：玄城、黄京

事件37：最终决战

如已打倒了四个魔贵族，并且完成了事件36，就可从ムング族の村东侧进入玄城。队伍应先找城内的老婆婆ハイメイニャフ，她会带队伍去找大将军亚恩（ヤンファン），于是攻打黄京的战役就开始了。在黄京的最顶层打败亚比斯龙（アビスナーガ）后，队伍进入到异次元空间，在那儿等待你的是四魔贵族的真身和最终头目破坏王。

关联事件：第36。

〈待续〉



类型:RPG	容量:12M	出品公司:BANPRISTO

故事是从源氏源赖朝消灭宿敌平门一门之后开始，主人公婴孩时被源氏后代源赖远收养，并被当作弟弟抚养，为了追查自己的身世，同时也为了驱除世间的黑暗，他和源赖远一起开始了冒险……

游戏操纵方法：

1、手柄使用

A键：决定指令；B键：取消指令；X键：调出视窗指令；

Y键：战斗时请出神降；选择钮：调出冒险者在冒险途中的互相谈话；

L键：战斗时防卫；R键：战斗时逃跑。

2、存档

在冒险的途中，与森林或城镇中的地藏王塑像或火球对话，就可以存档。

3、设定

设定速度、音乐等。

注：在设定中有“通常”，“转身”这一栏，进入战斗中决定是以人或鬼怪(ONI)的模样战斗，若设定为“转身”，就可以省略战斗时“转身”这一指令，即在战斗中以变身之后的形态战斗。

4、战斗指令

若HP为0时死亡，结束战斗后又会复活，但HP仅为1。只有全体HP都为0时，才算真正死亡，游戏即为结束。

A. 防御：防御可以减掉所受攻击的损伤，增加耐久力。

B. 道具：使用各种道具补充自己。

C. 攻击：攻击敌人（有的敌人只有在转身后才能造成巨大的伤害）增加腕力。

D. 神降：召唤诸神，信仰心越高，威力越大。首先决定选择的神，其次决定神的法术。

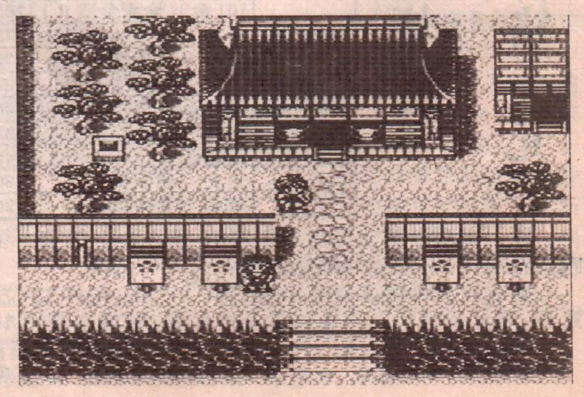
E. 转身：所谓转身使用天下五剑的力量，解放自己体内的魔力，恢复自己本来的面目而成为妖魔，加强自身的攻击力和防御力，但无法使用“神降”。

F. 逃走：有可能会失败，若成功，会增加敏捷度。

一、本洲（ほんしゅぅ）的镰仓（かまくら）

主角和源赖朝等人对话。讲完后便离开这所房间到右边的房里去，在此和公主对话，询问近日闹鬼的事，公主告诉主角那是一个白脸的妖怪，只有在晚上才可以看到。到了晚了，有诡异的笑声出现，但主角因为笑声而不能站立起来随意行动。幸好有源赖朝在一边护法，才使主角松了一口气。当妖怪出现时，主角和源赖朝一起向它进攻。此时主角的攻击力太差，经过一番苦战，才将之击败。战败后的妖怪将公主抓走了，并要主角到平泉（ひらいすみ）来救公主。此时，在主角身上有一把小刀（ほくとら）（注意保存不可丢弃，在后面凭此刀会得到最强魔剑）接着主角等人便离开此处，来到东北方的上野村（こらすけむら）。

到了上野村后，主角会见一个叫松吉的孝子，此人在左上方的家里。一进门后，见到松吉和他生病的母亲。主角见到松吉母亲身上有一个红色的光球，这个红色的光球消失在屋子的右下方角落里。主角调查这一角落便会发现一个洞，从此处会进入一个洞窟之中。在洞窟的最底层有一只大蛤蟆，这就是松吉母亲生病的原因。打死它后得到一块玉（注：世上有六种玉，生命玉（いのちのたま），神圣玉（せいなるたま），



力量玉(ちからのたま),守护玉(まものたま),快速玉(はやてたま),心之玉(こころのたま),要拿到这六种玉)。回到地面后,松吉的母亲病好了。接下来出村,当能力有大幅度的增加后,便去东南方的雷神健御雷神社(かしまじをぐう),在此主角可得到召唤雷神健御的能力(即神降),并从石中拔出御雷神剑(みかづちのけを,攻击力+44,雷电属性)。接下去便可到东北方向的白河村(しらがわむら)。

到了此村后到处打听,得知有一个喜欢喝酒的和尚。主角去村中右下方的小庙中拜访这位名叫法轮的和尚。当他得知主角有事相求时,便叫主角去买酒。主角来到酒铺和酒铺老板的女儿梅一起送酒回到了庙中。此时法轮得知主角等人是源氏一族的人,便让他们离开。梅小姐有事离开了庙。当主角和法轮正在争辨时,酒铺老板前来说梅小姐失踪了。法轮断定是北原食人婆干的,但他不肯和主角一起去救人。于是主角等人去村外北方的暗黑洞(くらやみちう),在洞中右下方墙上的两排火把中,左边的火把有火神不动明王(ふとぅ),找到后,源赖朝有召唤不动的能力。其它的火把都是妖怪。从此洞最后下方的出口可以到北原(あたちがほら)。在北原右上的小屋中,见到了一个老太太。当主角等人住了一晚后出屋查看,发现此处已变成了一个迷宫,四处查看发现了一个地牢,地牢中被关着的正是梅小姐。当主角们正要救出她,那位老太太来了,她就是食人婆。经过一番战斗打败了她。刚要带走梅小姐时,食人婆抓住了她并威胁说要同归于尽,危急之时法轮赶到打倒了她救下了梅小姐。之后法轮加入主角的行列,成为伙伴共同战斗。此时主角等人可以自由回村北方关所通过了,他们来到了关所之后的平原(ひらぃすみ)。

到达此处后,经四处打听,源赖远告诉主角要会见藤原。但藤原告诉他们这里没有妖怪,可白脸妖怪明明告知主角等人在此处救公主。于是主角等人向藤原手下的男人打听,可那男人也矢口否认。当主角等人正在困惑时,法轮告之藤原有问题,于是主角等人决定夜探藤原的家(那座平原中间最大的屋子)。夜暮降临,主角等人离开屋子,刚出屋门就遇到一群妖怪的围攻。此时来了个叫火鹰的人拔刀相助,杀退了妖怪后,火鹰加入了主角的行列。他们来到了藤远的家。哪知这又是一个迷宫,而且只能进不能出。主角等人便四处乱闯,终于见到了妖怪的首领原来就是藤原,他原来是一个会耍菜刀的怪狮。主角们打败了他后正要救回公主,可公主早被他们转移到了津轻的地府,这是一个大魔王的居所。说完后藤原便死了。

到了津轻村(ぅがるふら),便有一个武士要和他们决斗。战胜他后便知道他是战神昆沙门天(びしやもん)所变,于是源赖远便拥有召唤昆沙门天的能力。四处打听后知道附近山上有鬼出没,而南方的树林中有个小村子。主角等人便决定去那个村子看看。

这个村子叫隐里村(がぐれだど)。到了此处四处打听后,知道这儿有个喜欢捉迷藏的天神摩利支天。主角等人便四处寻找终于在最右上方的房子后面见到了他(まりしてん)。对完话后,源赖远便拥有召唤天神摩利支天的法力。之后主角等人便离开了隐里村回到津轻村北方的石塔山(ぜきとぅん)。在右上方的山顶上便会有一个镜妖(がみん)加入。(注:今后只要按Y键便会出现所到之处的地名)。四处查看后由山上来到一个洞窟,往下便到了地府(ちこいしょう)。在底部和魔王恶路王交战。战败他后就能救出公主,公主于是给了主角一把天下五剑之一的"おにまる",主角便有了转身的能力。离开了地府后主角一行会碰到一个叫猪月的浪人,他来抢天下五剑。拥有转身能力的主角不用吹灰之力就打败了他。此时主角一行回到了津轻村的旅馆休息。半夜里火鹰会偷走"おにまる",火鹰离开了主角他们。接下来主角等人去道具屋买回解毒草"とぐけこ"去石塔山交给某人,此人是天神孔雀所变。他会使法轮,拥有召唤天神孔雀(おおがまむら)的能力。于是主角等人回到廉仓(注:使用道具孔雀羽毛くじゃくのは可以回到以前去过的乡村和城镇),把公主交给源赖朝。源赖朝便让他们去取三大神器。离开宫殿后,那个叫猪月的败将又来挑衅,打败他后往西北方过关所(せきこょ)后,再去北方的大恒村(おおがまむら)(注:如果还没有拔出御雷神剑,现在可去一试了)。

到了大恒村遇见一个有预言能力的女人,交谈完后,便去东北方飞鼠森林(ふぅりのもり)打败飞鼠后便可以拿走宝箱中的宝物。离开森林后,便可以到西南方的京都(きすぅ)。

刚到此处就会碰上一个扒手偷走了主角身上所有的钱,回去查询后,便去镜朝(かがら)向老和尚询问有关三大神器之一的八尺镜(やたかがみ)的事,但老

和尚否认有这件宝物。收集完所有的情报再问那老和尚，才知道八尺镜早已被偷。主角等人来到了左上方的空地，救出了一个被欺负的小孩，他带主角等人来到了希望之家（みやこたずれ）。

到了希望之家，无意中发现了八尺镜。此时，小孩的姐姐阿古耶和由加回来了，主角等人认出了阿古耶就是偷走钱的人，要将她送官。这时出现了魔女丑恶，她把由加变成了眼妖，打败她后，又恢复了由加的原形，但因伤重由加死了，于是为了报仇阿古耶加入了主角一行，与此同时主角也等到了八尺镜。接着主角一行回到津轻村外西方的月山神社（りきやまじんじゃ）。深夜时在神社的右上方会见到月神月读（つくむみ），主角便有召唤月神的能力。同时主角等人又得到了三大神石之一的月神石（っきやぃし）。回到隐里村，在左上方有一只石狮子，给它药草（やれそぅ）之后，阿古耶就有召唤神狮（こまのあ）的能力。然后回到京都外面西方附近的山岗（きすぅのみなみのおか），会有一只麒麟出现，给它药草（つきすそぅ）后，阿古耶便拥有召唤圣兽麒麟（きりんむな）的能力。再离开这儿到南方的山洞（きすぅのみなみのぐほち）后，源赖远以不动明王神火的能力使圣鸟凤凰恢复健康，于是阿古耶又拥有召唤凤凰（ほぅおぅ）的能力。又来到京都东南方的水池，只要找到一块特别明显的地方同时主角一行又收集齐了当世的六块玉，便会有神龙出现，阿古耶再次拥有了召唤神龙（しんりゅう）的能力。接下来便要到京都东北方的乌鸦天狗山了（くらまやま），在山顶决战大天狗。当战胜大天狗后，从天狗那儿知道有人了解自己的身世，便请天狗帮忙。大天狗便派出两只小天狗带主角去找万知妖。此时先回到大恒村找那预知未来的女人，问完话后便会有双鬼童子出现，战胜他们后便到北方的多多山（くらいたま）。到了那儿小天狗会给主角等人带路。见到万知妖后，主角的能力唤发了，天下五剑之一的“おにまゐ”使主角拥有转身的能力。



（注：虽然转身后不能使用神降，但攻击力十分强大，与各大魔王决战时会给予重创）。接着主角一行来到京都东北方的飞燕山（ひぇぃざん），在山上和一条毛虫交战后，便可去山顶的小庙打探情报。离开飞燕山时法轮会碰到一个自称阎罗王的人，他便拥有召唤阎罗王（ぇんま）的能力了。再回到大恒村四处打听情报后，再到京都南方的大绘山（おおぇや）与守天童子决战，打败它后就可得到守天童子酒（しゆてんのたけ），再去南方的百鬼山（あたぃゃ）决战进鬼童子。然后回到镰仓北方的无名山，给山中的赤脚仙守天童子酒，于是阿古耶就拥有赤脚大仙（だぃだぅほづち）的能力。再去乌鸦天狗山找大天狗，交谈完后便在山顶过夜。在夜里又有一番奇遇。天亮了，主角一行离开乌鸦天狗山往西南方到须佐男神社（ややがしんしゃ）（注：此行要费很大的周折）。到了神社打听完情报后可以去东北方的大月山（たいにちやま）。在山中的一个小洞中只要有十五个左右的药草（やくそう），便会有天女出现。她会把一个特殊的伙伴交给主角，这个伙伴（ヒヨウトク）会使战斗后得到的金钱加倍！接下来可以到西南方的石见村（いぁみむら）了。

进入此村后四处打听，只有一个整天睡觉的村长和一个夸夸其谈自称天下第一跳舞高手的老太太。在村外西方的神社，有一道结界使任何人不能进入。主角便离开此村去南方的备前村（びぜんぶら）。

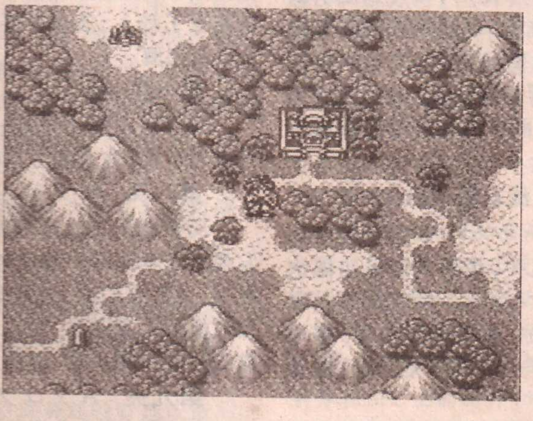
到了这个村之后，到右上方的大房子中见一个刚生孩子的妈妈。一进入房中，便有女鬼出现，打败后她便利用出生的小孩威胁主角一行，要主角去找她生的小孩。主角一行便到右下方旅馆去问老板身边的伙计。然后离开此村去东南方的淡路村（あわじむら）。

一到了淡路村，阿古耶便拾到了一个钱包。这时马上有一个女人过来说，那钱包是她的。但无凭无据，阿古耶硬是不肯把钱包给那女人。于是那女人马上变成七福神之一的女神吉祥天，法轮便有了召唤吉祥天（べんて）的能力。回处打探情报后，主角等人来到村的右上方的一座屋中，那间屋里的人曾经收养过一个女婴，经打听，主人不来认。经过一番软磨硬逼，主人总算承认了。可他说那个女婴已经在他行商的途中遗失了。这事发生在很久以前，至于女婴的特征记不得了，只记得她身上带一个红色的平安符。刚说到这儿，阿古耶从怀中拿出一个平安符问是不是这个，主人惊讶地说是这个！于是大伙回到了备前村，阿古耶凭着这个红色的平安符和女鬼相认了。女鬼便让附在小孩身上的小鬼离开，这小鬼却不干。众人便合心打败了这个坏心的小鬼。小女孩得救了，阿古耶的母亲也安心地升天了。为了感激主角等人，小孩的父母决定收阿古耶当女儿，但为了承担起照顾希望之家小孩们的责任，阿古耶拒绝了。他们告别了这家人，来到村右上方

和一个种田的女人打听，接着又去左下方的庙中询问有关鬼神大黑天的事，没问到什么又回到种田的女人身边。女人说如果庙中没有，那么再到庙外的坟地看看，或许那儿会有什么情况发生。大家便来到庙外左边的坟地，经过一番探查找到了鬼神大黑天，源赖远于是有了召唤鬼神大黑天（たいこく）的能力。众人回去向那女人道谢，可那女人却消失了。大家就离开了村子，去向南方的长门村（ながしむち）。

进入这个村子，众人向村民询问情况，得知附近有鬼魂出现。但因为阿古耶怕鬼，主角等人便决定离开此村。不过先在村里的防具店补充些装备（注：荷敷衣じしきころも和飞鞋ひきゃくのくつ一定要买），然后大家便去村子西方的周防村。

到这村后听说南沙滩上有蛇人出现，便决定去看一看。可在此之前大家先回到石见村，因为那儿的神剑神社有结界，里面是收藏着三大神器之一的草雉剑。主角等人先去石见村最右上方的屋子找那睡不醒的村长。村长这时醒了，他告诉主角等人村子西南方有一个圣水洞（せいすどう），那儿有一个圣水池。只有圣水才能解去神社之外的结界。主角等人便来到那儿，可在圣水池前见到先前离队而去的火鹰正在和守护圣水的蟒蛇精大战，主角一行加入了战斗行列并打败了蟒蛇精。火鹰便又加入主角冒险的队伍。取完圣水后大家来到西方的神社，破除了结界并打败了守护神社的魔怪。可这儿藏着的并不是草雉剑，而是天下五剑之一的刚神刀大典太（おおでんた），火鹰也因为此刀而转生了。离开神社后便又会遇到那个不知天高地厚的浪人猪月，打败他后他终于说出了自己的身份。原来他竟然是火鹰的哥哥！他临别时告诉火鹰要他好好的保重自己。接下来众人回到备前村，寻找船只准备去海那边的四国地带。可因为这儿出现了妖怪，没有一个敢出海。主角一行便离开了村子，在南方一块特别明显的地方遇到了一个哭泣的少女，当主角等人走近时，少女变成狸和主角大战一场。打败它后它便提出一个条件，如果主角一行愿意帮它打败它的仇敌狐，它便愿意帮助主角一行过海。在万般无奈之下主角同意了它的条件。于是狸变成一条船带主角前往四国地带（しこく）。



二、四国地带（しこく）

到了四国一带后，便去南方的安房村（すわむら）。一进村子便听到少女被白蛇抓走的事。主角一行便去左上方失踪少女的家询问情况。当他们决定去救被抢少女时，这家主人便把他们家的传家之宝，宝刀せきのごろく给了主角。出了屋后遇到一个小孩要他们陪他捉迷藏，无奈之下只能同意。可那男孩水平太差，主角只在开始地方的左上边就找到了他。这时小孩显出了原形，竟然是七福神之一的韦驮天，他则赐予了法轮召唤韦驮天（いたてん）的能力。接着众人决定去休息一下，便回到镰仓的旅馆。深夜之时，七福神另外一个千手佛便会出现，他给了法轮召唤千手佛（せんじゆ）的能力。再回到安房村，去北在的瀑布救少女。但打败白蛇后才知道少女和白蛇是真诚相爱的，是否拆散他们呢？当然不，于是少女给了主角一只金发钗（きんのかんぎし），带回去后交给少女的父母并劝说了一番，少女的父母也就答应了女儿的婚事。主角等人高兴地离开了去西北方的伊斯（いす）。

这儿是狐的世界，到处有狐捣乱。当主角等人去最上方的屋子拜访领主时，看见领主正追赶着一只狐。主角一行便帮领主抓住了它，可领主夫人也变成了狐。怎么办？面对着十五个领主夫人，主角伤透了脑筋，哪一个是真正的领主夫人呢？经过被抓狐的提示，主角等人认为最上方正中央的是真的。但阿古耶发觉那也是假的，可狐作贼心虚，抢先攻击主角一行。连续三场战斗后，求饶了，它们答应主角今后离开四国地带不再捣乱。领主便给了主角一行人月读护符（つきみのおまもり）。主角一行根据狐提供的情报去伊斯南方的狐狸城（きりわとりこ）找天下五剑。进入城中四处乱逛，在最下层的某个宝箱中找到了天下五剑之一的退魔刀三月刀（みかっき），此时阿古耶借助神刀的力量而转生。准备离开此城了，在最上方遇到了狐的总头目九尾狐，凭着主角、法轮、火鹰、源赖远、阿古那的力量是容易战胜的。但主角并没有杀死它，而放它一条生路。经过一番商量后，主角一行准备去虾夷地带。他们来到北方海边一个突出的地方，遇见一条美人鱼。美人鱼以主角一行人去虾夷地带取得冰冻花交给她为条件来带主角一行人前往虾夷地带。经过一番考虑后，主角等人答应了她的要求。在美人鱼的帮助下主角等人来到了虾夷地带（えご）。

〖待续〗



■供稿/卡姆乐屋

★故事情节

天地、阿里霞、魅呼、美星等人正在卧室中交谈，突然，时空发生了异变，几只绿毛怪来袭，(这正是初时练习的好机会)。打败它们后，风波又起。一个名叫后月的少女带领手下在室内进行袭击(已有了战斗经验的天地等人几下便可摆平它们)。随后，后月掠走了砂沙美，真正的冒险开始了！在途中，以移动在地图上的人形为准，每过一关时随时都要记录(フブきからはでせろ)。记录后出现三个(データニセーブすろ)记录框。在第一幅移动地图上有两条路线可通往红色飞船。

★流程短的路线(简介)

通过ニンヅソ、船穗、xイソケート这些关便可进入短流程。玩家们若打穿这关，是好不选择船穗这条路线，以免发展到打过xスソケート后直接进入飞船。这样既不能修炼人物的线别，又会跳过美星、空中温泉、もリ、ガけ、桥、サブグート这些关，而且还会少收一名空手道家——腾仁。

★流程长的路线(详介)

第一关 ニソヅソ烟

在游戏开始有一只叫魅皇鬼的猫被敌人围困，天地等人决定上前救助。这关的敌人是一些大萝卜，它们可遁土穿行。在战斗过程中还不时地出现一些萝卜兵，打过这关后魅皇鬼便加入了队伍。

第二关 川

在每关的开始上场时，只能选择四人(何不试试魅皇鬼？果然太弱，不过它的攻击方式很有趣———阵狂咬)。这关的敌人大都为水龙和飞鹰。水龙只固定在水里不移动，而飞鹰的移动力较高，攻击力较强。要随时提高警惕，消灭它们就可进入下一关。

第三关 美星

这关的画面是以树木为背景，在美星离开天地等人要登上外星人飞船时，被一群妖怪围住了。她哭着大喊救命，天地等人不能见死不救，立刻上前相助，打倒绿毛怪与炎龙便可救出美星。

第四关 空中温泉

在这关里阿里霞的兄弟正被敌人围困，天地等人再次相救。消灭敌人并与阿里霞的兄弟对话，即可通过这关。

第五关 もリ这里是茂密的丛林，阿里霞的兄弟在上场时也会加入。队伍逐渐的壮大了起来，大家联合铲除魔怪。

第六关 がけ

这关是急流瀑布。经过天地等人的对话，有趣的事发生了：阿里霞与魅呼不知怎么打了起来。这时美星发现了敌人，战斗又要进行了——这关的敌人有绿毛怪与飞鹰。

第七关 桥

在深谷两壁之间有一座木桥，打败敌人后我方就可渡过木桥(注意我方在桥上的调整移动顺序)。

第八关 サブゲート

现在地图上显示可以进入飞船外部了，进入后会发现敌人基地是一艘红色机械船。从船上会飞出一些敌人，消灭它们后，天地等人来到飞船内部，发现砂沙美被机器人看守着。敌人是蓝色机械兵与昆虫机械兵，作战后砂沙美获救，也加入队伍。

第九关 Aブロツク

在这关，我方与敌方的对战方式分别为二对二进行，敌人有圆型机械兵与绿色机械兵。

第十关 プリズソ

天地等人来到这里，听到一阵发动机的轰鸣声。出现了蝎子机械兵与黄色机械兵，虽然它们的血格显示很长，但除掉它们并不很困难。

第十一关 Xイソゲート

刚进入这关又是一阵怪声，重复出现蝎子机械兵与黄色机械兵。打败它们就可来到下一个场所。

第十二关 コソチナ

天地等人发现这里的地上摆满木箱。突然一位很像魅呼的红衣少女——鹫羽现身了，随后天地得知在

天地殿里一名叫玖珠美的邪恶少女正在研究科学机器。此时高射炮机械兵出现，战斗又不可避免地发生了。打败顽敌后鹫羽也加入了队伍。

第十三关 フフクトソー

这关原来是机械兵的制造厂。几个绿色机械兵突然冒了出来，干掉它们！

第十四关 Bブワツク

进入这关，要经天地等人对话，敌人才会出现。这关对战方式仍为二对二进行。

第十五关 zソトロールルーム

天地等人来到这里时发现后月正在此等待。经对话后魅呼要与后月单挑，战胜她后，后月夺门而逃，魅呼与天地也跟了上去。进入大门，天地发现后月昏倒在地上。这时玖珠美架驶着机器从天而降，而魅呼因为冲动行事而被玖珠美抓走了。战斗又开始了，天地等人奋力拼杀，玖珠美败逃了。后月逐渐清醒并加入了队伍。（画面由此转向流程短的路线）在第一幅地图上（这时最好记录一下），天地等人发现自己在一不明飞行物中，在此玩家可以选择适当的人物来打第一仗，而剩下的人物打第二仗。要轮番作战六次才能到达目的地。降落之后便可进行第二幅图的冒险旅程，在这幅地图上只要到达玖珠美的住所并打败它就可进入下一关。

第十六关 フライバートルーム

这关的敌人是石人兵和神像。天地等人奋力战斗后进入另一场所。

第十七关 ダイニソグルーム

在这里要与一群神像战斗。如不能及时消灭敌人，它们还会派出石人兵救援，不如一鼓作气消灭它们。

第十八关 ラボラトリー

天地等人来到这里发现玖珠美驾驶着她改造后的机器蝎前来挑战，并告诉天地魅呼被她关在奥秘部屋，随后天地上前迎战（注意玖珠美改造后的机器蝎无论是爪子还是铁拳攻击力都很强，相对她还拥有240格血，要小心应战）。天地等人终于来到奥秘部屋，发现魅呼倒在地上。突然魅呼挥剑上前要杀天地，幸好天地躲避及时，正在这时两个魅呼出现了，这是玖珠美制作的复制品。战斗又要开始了！小心千万别打死有20格血的真魅呼，否则GAME OVER可就后悔莫及了；消灭掉其它复制品，真正的魅呼倒在了地上。大家正在为他担心，鹫羽打了魅呼一拳，魅呼才清醒过来并又回到队伍中。天地等人来到异次元空间，消灭敌人双头龙与蓝毛怪后又转入另一异次元空间。更让人惊讶的是敌人居然是魅皇鬼和魅呼，不过它们都是玖珠美的复制品。消灭它们后天地又来到另一处场所，在这里干掉双头龙，天地终于看见了驾驶着超级大炮的玖珠美（玖珠美不愧是天才，连武器都制作的相当漂亮）。要打败它十分不易，可直攻击标有“天”字的部分。但注意天字里隐藏的轰天炮，打败这台机器出现了玖珠美变身后用魔法复制出的后月的模型，战斗！再战斗！终于经过众人的浴血奋战，玖珠美被打败了，它跪在地上乞求众人的原谅。天地在一片笑声中乘飞船返回了故乡。

在SFC上众多的SLG游戏中，这款游戏不是以大容量来吸引玩家，但却有它独到的特点。本游戏的开场画面制作得相当精美。游戏中随着角色的不断积累经验值，升段后可悟出新的招术或必杀技。当达到了一定的段数时还会出现变身指令，不过这都要耗费角色的气力。当然，没有任何一款游戏是完美无缺的，本游戏的设计败笔之处在于人物移动时的动作有些缓慢死板，背景的设置略显粗糙，不过这毕竟是以16M容量制作在SFC上的新作，对于玩惯了动作游戏的朋友来说不防来试一试吧？

作者鸣谢：北京四十中学：吴楠



《烈火GUNNAC》

■文/谢浩

出品:NEXOFT	机种:FC
类别:SHT	面市:1993

本游戏是一个效果逼真的平面射击游戏，在FC的射击类游戏中可以说是上上之作。其最大特点是武器、防御弹变化无穷。

○“烈火”战机的武器装备:

一、数字不同的数字是不同的火力，共有五种:

①粒子弹。速度最快，但攻击能力较弱，游戏一开始就拥有。

②火球弹。攻击能力强，但攻击范围小，速度慢。

③跟踪弹。较粒子弹好一些，会自动找到敌人将其摧毁。

④雷电。攻击力强，在战机具备最强火力时吃到④就会形成保护状态，减少被敌人攻击的机会。但如果长久地按发射键不放，雷电会不断缩短。

⑤激光炮。攻击力较强，但发射速度慢。

二、字母不同的字母是不同的防御模式，共有四种:

F:威力较小，防御范围窄，游戏一开始就拥有。

B:威力比F大，能全方位防御。使用B的时候，只要跟在它后面来回移动就可万事大吉。

T:来回飞窜的闪电，威力大，但不能全方位防御。

W:威力最大的防御炸弹，使用时好像下雨一般。

虽然这几种防御炸弹能把敌人的子弹消掉，但是最多只能吃到二十个，且在使用时，战机的火力会变得极弱，不小心就会机毁人亡，所以不要轻易使用。

○“烈火”战机的补给物:

P:能量瓶，可提高火力和本身防御力

钱袋:用于过关时购买武器装备，但每损失一条命会同时失去一定数量的金钱。

机翼:战机在游戏开始时很小，吃到机翼就会变大，火力增强一倍，并可承受敌方的几次撞击。

黄色飞船:即1UP，且有机翼的功能。

★第一关的敌方喽罗很好对付，选容易或普通模式，任何火力都可一举击破。主要敌人有跳跃的机械人、红花式的跟踪弹、石头等等。关尾的头目是一只猪，不断地眨眼，要乘它张开眼睛时瞄准打它的眼珠才有效，并要小心两旁不断冒出来的喽罗。第二关难度略有增加，主要敌人有火山、光电发射器、跟踪弹、战车等。用④雷电较易过关。关末的头目是一个掷炸弹和发射散弹的巨人，用④配合防弹B可打败它。第三关的战斗在海面上进行。主要敌人有各种大大小小的战舰、水炮、玻璃块、美人鱼等，还要格外小心随时从水里钻出来的飞行器，难度也大大增加了。关底是只章鱼，时出时没，十分耐打。对付它最好用③跟踪弹并配合防弹T。第四关的战斗越发困难了。这关的主要敌人是各种树怪和不时从两旁冒出的枝丫。对付它们应用最强火力④。关尾头目是巨型树怪，能够发射散弹并突然把手伸长攻击战机，要击毁它并不容易，必须用③跟踪弹并配合防弹W联合攻击。第五关，战斗更加激烈，敌人越来越多，主要有铁块，会伸长的铁条，激光发射器及日本猫等。用火力⑤激光较易过关。关尾的头目是一个有两个车轮的机器人，它会不断地变出铁块砸向战机，必须及时将其掷出的铁块击毁。第六关，战斗已达到白热化。这里的敌人是种类众多的罐子、瓶子之类的古董，特别坚固和难打。最好有极限火力的①粒子弹配合防弹W或T。关底是几处冒出的煤炭炉之类的玩意，坚硬之极。第七关是最困难的一关，险象环生，在太空中进行。过了这一关就能到达敌兵基地了。敌人在这里设置了重重障碍，企图作垂死挣扎。主要敌人有各类飞行器、自爆散弹，两旁不断冒出的激光、飞弹，以及由火舌组成的死亡地带等，在这里切不可猛冲猛撞，否则必死无疑。最好的武器装备是火力④配合防弹B。关尾的头目是一月亮模样的怪物，不断地发射火球攻击。要有好的和火力敏捷的身手才能过关。第八关，最后的决战开始了。由于战机已经到了基地内部，尖锐的警笛声使游戏气氛越发紧张，成败在此一举。前几关出现过的主要敌人都会在这里亮相。直到最后，“烈火”战机终于凭着必胜的信心冲出敌人的重重包围，与最后的真正首脑决一死战！最后的BOSS是一个面目可憎可恶的怪物，有二次生命，而且身手了得，绝不是三两下就能打败的……

一切一切，都要凭玩家熟练的技术加上好的运气了。纵观整个游戏，紧张、刺激、火爆，令人欲罢不能。对于八位的任天堂来说，能够把射击游戏做到这样的效果，已经非常难得了。

《封神榜》几点补充

○文/孙彦滨

1、这个游戏主要在于武器,但刚开始钱却不多,不如把所有找到的宝物全卖掉换取钱财。在陈塘村,只有长剑,不必急于去买,因为进入海底便会找到捕鱼村,这里可买到鱼骨剑,会有更大的威力,这样打倒四海龙王便很容易了。既少花钱,又有了实力。

2、有些村庄相互离得比较近而武器却不同,多走走会买到更好的武器而不用把刚买的武器因不实用而卖掉。

3、有些武器需用双手能攻击全敌,但攻击头目却很不实用。如在打琵琶精时用赤铜圈就比两把双钩枪攻击力强。

4、在治西岐瘟疫时有一个人说要把全部财产给你,其实财产就在他的背后,只要治好瘟疫便可拿到。

5、有许多山洞或仙山藏有武器,最好先在仙山找到这些武器,再到村庄购买武器,这样可少花些钱。

6、姜子牙有“疾兵术”这一法术,但只有在其它人的敏捷度比他低时才可使用,所以在一定时候可先让杨戟或哪吒死掉使姜子牙长级快一些,就可使用“疾兵术”。

7、得到秘宝使用后应马上卖掉这样才能卖到一个好价钱,以后就不值钱了。

8、在每个村子多调查,就会得到大量宝物。

『唐老鸭III』攻略补充

●文/李鹏

1、亚马逊森林。这儿的秘密非常多,不细心无法发现。绿色树桩都可以敲出金子(得分)来,不过有一个很特别,会敲出一株食人花。到了地下,会见到一个鸭子神像,旁边有一个铁块,把铁块敲到神像旁边,用拐杖上跳。穿过去,那里会有许多宝物。如果再跳到屏幕上面的台阶也可以穿过去……,吃完宝物后,回到原处,再爬回地面。走到上面有五根常春藤的地方,中间那根可以爬上去,上面有两个宝物。继续前进,跳过悬崖。在上面一层会遇到一个飞行员,和它对话(它问你存不存款,要选NO),就可跳到上面的墙上,穿过去也有许多宝物。再有,按剧情发展,是要在鸭神像处,买一个阶梯要用30万存款,真心痛呀!其实这儿有一条边道可以省下这笔钱。方法是:在飞行员处向前,会遇见一个橙子向你攻击。借助拐杖过去就有一个石座,秘密就在这儿。站在石柱上,用拐杖跳起会出现一个宝盒,站在宝盒上再跳起按方向键上,就可以爬到一根常春藤上,上去的话……

2、雪地。秘密不多,有两处。在雪地的下一层,有一个地方可以跳上去,走到尽头。有一根绳子,爬到头,就有一个暗室。左边有一个1UP,右边有五个雪块。这里要讲点技巧,因为雪地上不能借助拐杖上跳。按住方向键右,让唐老鸭成立正姿势跳起,急按攻击键,敲掉上面的雪块,就可以跳过去了。(可以多试几次,我就是试了10多次才成功的。)这里有若干宝物和一个“保护品”。上到地面时,左边会有一只大猩猩,点着它跳上旁边的墙,用拐杖敲两下就可以过去了。

3、古堡。这儿秘密较多。刚开始,唐老鸭会遇到一只小鸭子。对完话,拄着拐杖在它头上寻找。找到一个缺口,跳上去可以省很多路。来到古堡最下一层的尽头,这儿有很多荆棘。借助拐杖跑过去,会吃到很多宝物,然后穿过镜子可回到入口处。

4、刚果河流域。有一处1UP,需借助宝盒和拐杖跳上去。

5、宇宙船。每层慢慢找,会找到不少宝物和一只送血的母鸡。



■文/王冬、张洋

机种:MD

类型:RPG

出品:川普科技

发售:1995

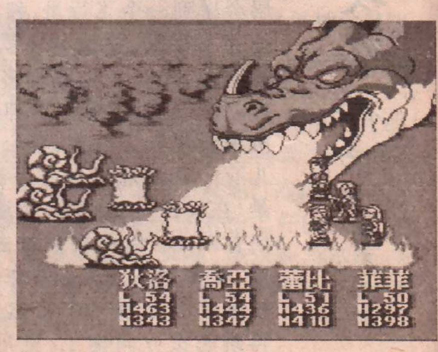
亚瑟王朝曾是一个繁荣的国度。由于人们忽视了所拥有的和平,黑暗的势力蔓延开来。当人们觉察到,可为时已晚。“封魔大战”以亚瑟王朝的失败而告终。十七年后,在南方的一个小村落……

一、卡拉镇的风波

十八岁的主角狄洛听说父亲在打猎途中失踪了,便急着去找。但守卫考虑狄洛的安全,坚决不让他出村。狄洛就找自己的好友——村长的儿子乔亚,乔亚略施小计,骗过守卫,出村冒险去了。在西边的山洞中,狄洛见到了奄奄一息的父亲。父亲临死前说,狄洛原是王子,如今亚瑟王朝已被邪魔族封印,父亲要他去打败邪魔族,拯救亚瑟王朝。狄洛在家中找到了能够证明自己身份的王国徽章后,与乔亚一起来到北部的卡拉镇。在镇中听说冥蛇堡的怪物将村民抓走,便北行至冥蛇堡,但由于大门异常坚固,二人只得退回卡拉镇。又听说曾经有一个博士可以做炸弹,便找镇长给博士写了一封信。二人通过迷雾森林,途中救下被倒吊在树上的樵夫肯特;肯特回镇,二人继续前行,却被几棵大树阻挡。回卡拉镇找到肯特,肯特砍倒大树,将二人送到多那村后告辞。在多那村见到博士,博士说用炸弹可以打开冥蛇堡的大门,但他没有原料。二人在西北方的洞窟里找到硝石,拿给博士,配方却不见了;村长亦丢了铁锅。到迷雾森林正北方的山洞里,二人遇见正在用偷来的配方和铁锅私自试制炸药却屡屡失败的茜茜。茜茜说她要消灭妖精村里的大蜘蛛,就找博士去了。当二人赶到博士家时,炸弹已经做好;用炸弹轰开冥蛇堡的大门,将冥蛇打败,救出村民。为治好村民的伤病,二人来到妖精村,与茜茜一起打败大蜘蛛,得到妖精之药。茜茜加入了冒险的队伍。

二、黄金怪之谜

妖精之药使村民很快就恢复了健康,并告诉狄洛北方的沙漠天碑就是亚瑟王朝建的。从多那村长那儿,众人得到了神秘之窟的钥匙,于窟中打败哥斯拉和查摩拉,取得天蝎鞍绳和驱动石。这样,就能乘坐蝎拖车了。通过沙漠天碑,众人来到了玛卡镇。玛卡镇的人都由于不慎饮用含有黑色孢子的井水而中毒,而大富翁英格兰姆说这是黑森林中的金婆婆所为。在西北面黑森林的小木屋中,众人见到了金婆婆的徒弟蕾比。蕾比说金婆婆已多日未归,但她绝不可能去下毒。为澄清事实,蕾比加入。回到玛卡镇,在英格兰姆的书房中找到地下水道的钥匙,救出井中的金婆婆。原来英格兰姆是同党,他在井中下毒,想栽脏于金婆婆。金婆婆一怒之下,自己



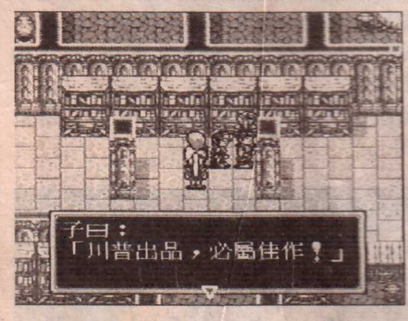
去找英格兰姆理论，却被英格兰姆用魔法击伤；当众人赶到时，英格兰姆早溜之大吉。金婆婆说，要采集银色孢子解毒，但需要银壶，来到女巫洞，银婆婆却不肯借银壶。原来金、银婆婆是姐妹，但由于一点小误会，两人已几十年互不相见。回沙漠天碑，蕾比拿到月光石，用月光石可换取银壶。再回黑森林，取得银色孢子就可以解救中毒的村民。为弄清英格兰姆的真实身份，众人通过西北的山洞，来到汉兹村，村中有个孤儿，她妈妈唯一的遗物也被黄金怪抢走，而那孤儿就从此消沉下去……



由于听说北方小屋中的猫脸商人知道黄金怪的秘密，众人便来到他家，但猫脸商人却不知去向。调查房间里的宝箱，可发现通向黄金城堡的秘道，在监牢中救出猫脸商人，却被一扇铁门挡住去路。无奈，回卡拉镇吧。这回镇长表示他有万能钥匙，却不能借，因为这是他儿子留下的唯一的东西，现在他儿子特鲁克已离家出走了。再去找猫脸商人，会发现他就是特鲁克，将其带回玛卡镇，得到万能钥匙。在黄金城堡中，众人见到英格兰姆，他变成了黄金怪。一场血战消灭黄金怪后，取回珍珠项链。

三、动力源石争夺战

回到汉兹村将项链物归原主后，村长的儿子带领众人找到一只大海龟，由海龟驮着众人去亚瑟王朝。不料途中遇上风暴，便失去了知觉。醒来后，位于密多那群岛上的战士们就开始到处寻找村落。就在临近绝望之际，狄洛在一间小屋中发现了时空魔杖，但缺少使其启动的动力源石。由于巨雷击在时空魔杖上，众人被莫名奇妙地送至塞维尔城下镇。帮助一位妇女找到她丈夫——酒馆里的工头后，得到矿工证。于是为寻找动力源石来到西北方的矿坑，在这里救出工人马克思并打败怪物萨里克，再去见工头，可得到一块磁铁，拿到铁铺做成指南针。

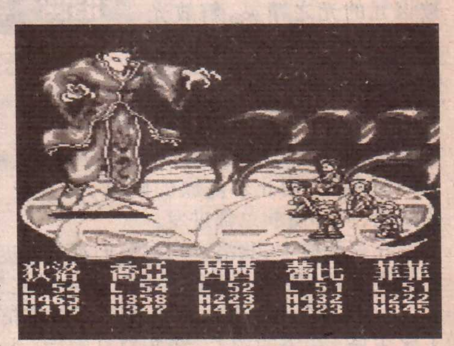


进入雪之森林，会发现一只大鸟及其身旁的异物，走近时却没有反应。出森林来到艾纳西村，众人见到菲菲，当提起动力源石时，菲菲说着什么紫水晶就昏倒了。再去见雪之森林中的大鸟，它居然会说话了，原来它身旁的异物就是紫水晶，但它不会把紫水晶送给众人。艾西纳村旅馆二楼的生物学家说，要对付大鸟而又不伤害它只有使用假鸟蛋，一楼的工匠帮助众人做好假蛋后，乔亚将紫水晶骗到手。当众人救活菲菲时，得知她是塞维尔城的公主，由于原国王去世，她被阎将军赶了出来。众人通过塞维尔城下镇长家的秘道，进入塞维尔王宫，打败阎将军，得到动力源石。这时，邪魔族头目索克出现，抢走了动力源石。在塞维尔城下镇见到工人马克思，得到矿石，这样就能进入拜火神教。

众人冲进拜火神教，消灭火妖，救出多瓦夫研究馆馆长并夺回动力源石。

四、勇闯三圣地

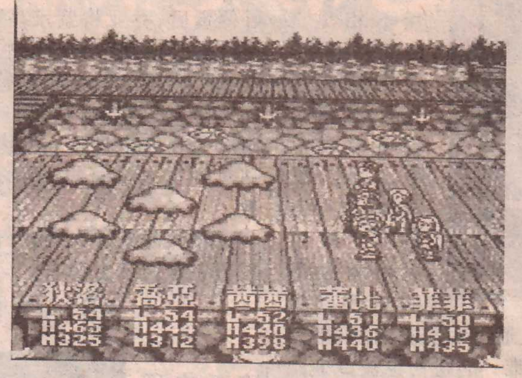
来到多瓦夫研究馆，馆长送给战士们光之珠，并说亚瑟王朝位于多瓦夫河的对岸。但多瓦夫河已被下毒，无法通过。众人回到迷雾森林采到红藤花，由馆长配制成为解毒药。通过多瓦夫河后，随着一阵可怕的笑声，索克出现。在同伴们的努力下，索克被击伤，但他临逃走时却用魔法击中乔亚，乔亚人事不醒。经诺比村酒馆中的李查指点，众人向三大圣地进军。



通过幽灵墓园，众人来到风之岬。奈何巨风不止，众人被迫退出。帕仑镇上的人都中了摄魂术，而一间小屋中的幸存者奇凯告诉狄洛幽灵墓园中的灵媒婆婆会解咒。诺比村北的老俩口会将护士指环送给狄洛，这样才能保证大家不受墓园中邪气的侵蚀。见到灵媒婆婆，说明此行的目的后，会得到净露灵药。调查巨墓左边的怪物，墓室的大门便会打开，打发了里面的僵尸，取得安卡露瓶。提炼出的净露灵气使村民们复活了。从祭司口中得知，十七年前，亚瑟王朝在封魔大战中失败，后来被索克石化。现今它被三大圣地封印着：风



之岬、光之塔和泉之殿。有个乐师能使风之岬的巨风停止。从村长那儿拿了水之钥后，众人再次见到李查，李查曾经是个乐师，但他把笛子丢了。众人在泉之殿中找到传说之笛，交给李查，李查在风之岬狂吹一曲(噪音!)，却无任何反应。在多瓦夫研究馆找到乐谱，李查再次狂吹。风停了。众人在岬中经历了风之精灵的考验后，得到风之种子。将其种在祭台之上，风之岬恢复原状。



还有最后的一殿，但通向光之塔的桥断了，老夫妻的儿子帮助众人修好桥后，众人上到光之塔塔顶，打败被诅咒的光之精灵，解放光之塔。李查告辞。这时，亚瑟王朝近二十年的封印终于解开。

五、大闹永生塔

身经百战的勇士们进入亚瑟王朝，狄洛见到了自己的父亲。为阻止邪魔族的阴谋，众人登上了亚瑟王的战船，向邪魔族总部进发。

在菜芽村中，狄洛发现村民们都信仰庞特神，但他们哪里知道，所谓"庞特圣地"永生塔实为一个生物工厂。为了救一位村民，狄洛和菲菲跳进棺材，被抬进了永生塔。在塔的中心，将头目打败后，头目逃走。狄洛和菲菲捣毁了永生塔。

六、亚瑟传说之终结

来到西北方的山洞，仔细调查可进入隐藏的波多波村，在村中见到游击队长沙尔。沙尔见到王子，当即加入队伍。五个人于南面的庞特王国中再次打倒永生塔的头目时，发现他说的话与乔亚颇为相似。在众人的努力下，头目还原成乔亚。这时，庞特王赶到，他说自己受了索克的控制。当初的封魔三勇士亚瑟、庞特、隐士各有一样宝物，须将其合并才能封住邪魔族。众人将乔亚送到沙尔家就去寻找三神石。

来到女巫洞，蕾比向金银婆婆借到月光石。狄洛只身一人进入试练塔，得到大地之石。这样，再加上庞特的日轮，三神石就凑齐了。

回到庞特王国，庞特王手持三神石，说了一句"真是得来全不费工夫"而露出邪恶的本性。他原来是索克，而真正的庞特王早已死在他的剑下。索克说这是古烈大帝的生命之石，就飞走了。

回到波多波村，乔亚已完全康复，且能力大幅度提升。在庞特王国，乔亚念动咒文，取得天碑之钥。狄洛在沙漠天碑中取得封魔剑及黄金盔甲。再回庞特王国，众人遇见沙尔。沙尔来为勇士们送行，实际上王座下的魔法阵通向邪魔塔。五勇士毫不犹豫地闯进这邪恶之源，打败索克。没想到索克使用三神石召唤出古烈大帝，却被古烈大帝杀死并吸收。古烈大帝进化成一个强大的魔物，最好是先将其双臂打掉，再打就不成问题了。终于，古烈大帝化成了影子，消失在异次元空间。

狄洛登上了王位，菲菲作了塞维尔城的女王，乔亚和茜茜这对活宝终成眷属，而蕾比为成为伟大的魔法师继续修行。

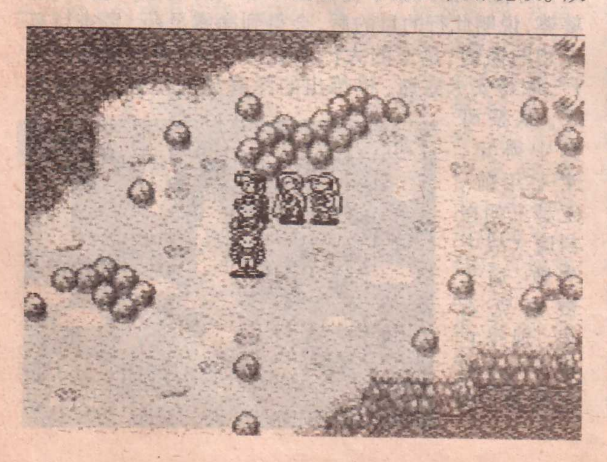
但是，邪恶是否会再次占领人们的心呢？但愿再也不会……

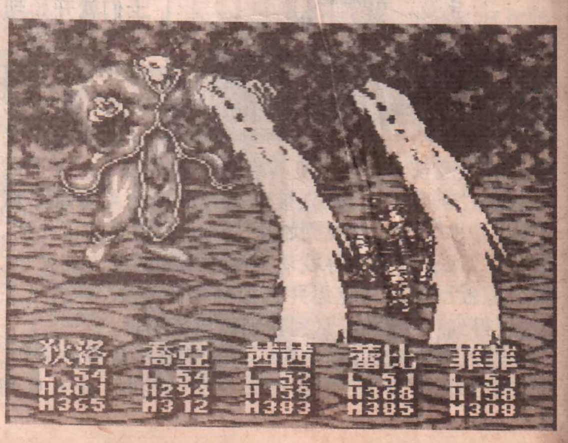
本游戏特点:

1. 独特的战斗系统令人耳目一新，如果熟练地掌握阵形排布和操作技巧会对战斗有极大帮助。

2. 幽默的对白令你在战斗之余大笑不止，对人物性格的塑造非常精彩。

3. 漂亮的魔法使用画面，是否超过了很多日本游戏？回答是:YES!







95年日本格斗界最受注目的《V·RⅡ》在土星迷们整整一年的期待和呼吁声中终于推出了。细致的人物造型，真实的格斗动作，美丽的舞台背景，标准的人语，加上抬头、握拳、风向变化、舜帝的肤色变化、JACKY的挑逗，一切的一切都是忠实再现。当你亲眼目睹舜帝那套完美的醉拳时，你一定会说AM2已尽力去做了。与前作相比2代的攻防速度更快，新增许多招式使得每个人实力很平均。

备注：由于篇幅有限，每人新增技又多，加上Ⅰ代也已推出许久，故只介绍新增特殊技，操作规则(以对手在右方为基准)

A.防御 B.拳 C.腿 方向短时间按；⇨方向长时间按；A+B(同时)被对手背摔时同时按可逃避。其中(*:近距离)(/:对手倒下时)(&:对手蹲下时)

结城晶：八极拳

经过一年多修练的AKIRA再次登场，里门顶肘(B)+进步里胯+白虎双掌打里门+里门+里门+铁山靠(B+C)等一系列豪爽组合技与使用，秘奥义崩击云身双虎掌和新增外门顶肘等返击技的快速输入则是取胜关键。疾风怒涛的八极拳一发K·O

跃步顶肘： B
白虎双掌打：⇩ B
独步顶膝:A+C后A放开
扬炮： B
大缠崩捶： B+C(*)
开胯： A+B(*)
翻胯： A+B(*)
击步翻胯： A+B(*)
进步里胯： A+B(*)
顺步翻胯： A+B(*)
外门顶肘:A +B(上段拳返击)
单翼顶:A +B(上段腿返击)
外门顶肘2:A +B(中段拳返击)
上步卫靠:A +B(中段腿返击)
翻身单打:A +B(下段拳返击)
双拍手:A +B(下段腿返击)
崩击云身双虎掌:(以下三招连击)
崩拳:A+B+C(*)
鹞子穿林： B+C(崩拳着力后)
双掌： B或 B(鹞子穿林着力后)

陈佩：燕青拳

漂亮的陈佩又回来了，返回实力上有了明显提高，是初学者喜欢的人选，燕旋摆柳等一套返击技则使上极者在强敌面前也游刃有余。

背身穿拳： +B
穿冲拳： +B
里圈捶： B
高端脚： C
飞燕烈脚： CC
燕阵旋风脚： A+C
燕旋摆柳： B(上段拳返击)
螺旋按拳： B(上段腿返击)
燕旋摆柳： B(中段拳返击)
架腿旋转： B(中段腿返击)
制燕挂塔： A+B(*)
燕风轮翔： A+B+C(&)

陈洛：虎燕拳

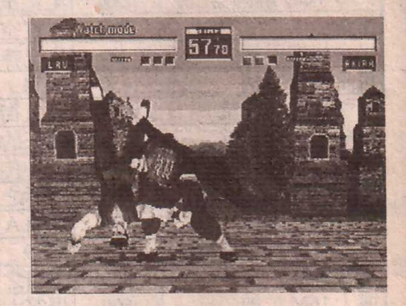
上届格斗赛的胜利者这回再度加入，主要还是以空中连环转身腿(BBBC)的追击为主，远距离的顺步冲拳+双拳旋风腿(BBC)的奇袭也很重要，谨记，抓住每一个机会把对手打下台去

顺步冲拳： B
翻身肘击： B
地扫腿： C
腾空虎穿脚： C
虎穿脚： A+C
踏袭击： C(/)
柳手挂塔： A+B(*)

WOLF：自由式摔跤

威力巨大的摔技有一发逆转的作用，与动作迅速的对手过招切记耐心，等待破绽出现后再给以重创

进步扫首： B
腹刺： B　力掀：⇩ B
连击抬肘:BB B
腾身自重： C



并列屈： C
进步落肘： B+C
跃袭:A+C　小翻腿： A+C
大翻腿： A+C
自翻腿： A+C
旋腿： B(中段腿返击)
肘制： B(/)　臂制： C(/)
翻身夹砸： A+C(*)
大背负:A+B+C(对手背后)
腰捶： A+B(&)
脑门轰炸攻： A+B+C(&)

jeffry：自由式摔跤

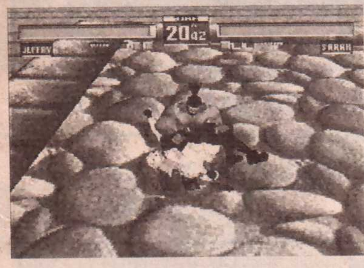
脑门轰炸等大威力摔技比前作更易使用，空中强劲三连击也依旧存在，希望你不要辜负jeffry那强大的身躯。

进步落肘：　B　劈月：　B

直蹬腿：　C

力蹬腿：　C

头捶：　B+C　插月：　B+C



撞月：　B+C

臂进：A+B+C

力踏：　C(/)

抓举：　A+B(*)

力落膝2:　A+B+C(*)

撩阴进身轰炸：(以下两招连发)

撩阴：　C(着力后)

脑门轰炸：　A+B+C

三联环碎礁：(以下三招连发)

碎礁：　B+C

碎礁2:　B+C

碎礁3:　B+C

影丸：柔术

叶呀龙和雷龙飞翔腿(　A+B+C)的交替使用可以迷惑对手，小手返也让对手有所顾忌，弧延落(　B)入力后加飞鸟(　B)能给于重创，最重要的是流影腿(　C)的返击，能让你感到柔术的精华。

侧弹：　B　幻叶：　A+C

叶呀龙：　A+C

地走：　C

落闪刃返：　B+C B+C

里闪刃返：　B+C B+C

踵落：　C(/)

小手返：　B(上段拳返击)

迷叶铲：　A+C(着力后)　C

迷叶：　B　迷叶扫：　C

沙拉：截拳道

冷美人沙拉也再度参加这次格斗赛，给人感觉实力还是很强，新增返连环等腿技都很优美，另外前作许多无法使用的追击技也能轻易使出，相信只要不断努力这回一定搞得桂冠。

侧击：　B　回避击：　B

升腿：　C　返连环：　C C

刺探：　A+C　旋腿：　C

跃旋腿：　C

跃身回旋腿：　A+C

转身蹴：　C　转身捶：　B

踢尘：　C(/)

杰克：截拳道

许多前作中强劲的招术都变得有破绽了，不过抬膝(　C)十回旋蹴(　C)的威力还是很大的，用心



去练还是能在自己的格斗界内制霸的。

速捶：　B　刺探：　C

速旋风2:A+C　A+C

五连环：　B+C C(连按四次)

回避击2:A B

旋腿2:　B+C

穿耳捶：　B+C(*)

力捶：B+C

转身蹴：　C

转身捶：　B

舜帝：醉拳

华丽的醉八仙让人赏心悦目，连环前旋扫腿的追击大快人心，最多八回饮酒，攻击力增1.5倍，获胜一定不难吧。

仰饮杯手：　B

月牙叉击：　B

横扫击：　B

连截颚手：　B

挑腕撩拳：　B

仰手踏脚：　C

反蹴连腿寝：　C C A

宇舞双转脚：　C

背倒连旋脚：　C

横双手：A+C B

倒脚：　A+C

翻身连穿脚：　A+C

转倒立：　龙屋脚：　C

连环旋扫腿：　B+C CC(饮酒三回)

飞天崩击：　B　旋子：　C

倒袭里肘：A+B+C

里昂：螳螂拳

经济实用的螳螂拳，也很受初学者青睐，贴身双勾手的多多使用和一击倒地的招术的多用是关键。

落击拳：　B B　箭疾步：　B

纵跃穿掌：　B

泰山双拘手：　B

膝击捶连：　BB

偷步背扫手：　A+B

双耳旋风：　A+B

前扫腿：　CC　穿弓腿：　C

登旋腿：　C A+C

疾地扫腿：　A+C

转身撩阴腿：　A+C



魔盘手：A　B

斜步斜扫捶：A　B

闪转空脚：　C

土星天分肘：　B+C(*)

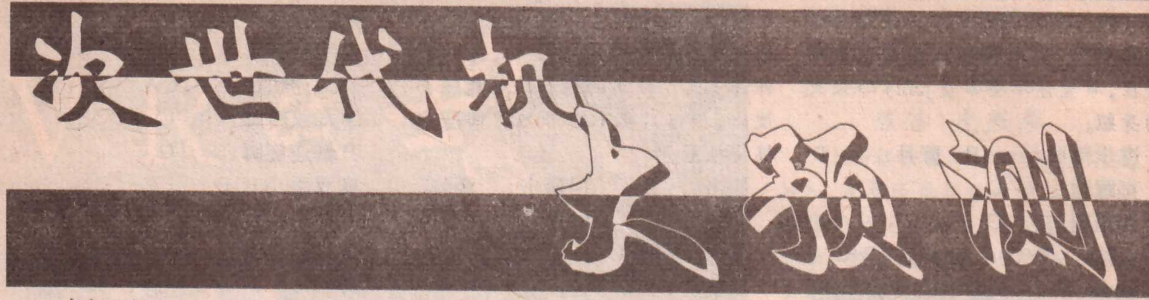
采手炮靠：　A+B(*)

贴身双勾手：　A+B(*)

水银人选择：选人画面　+A

黄金人选择：选人画面　+A

希望大家自己去研究新招式，争取早日成为高手。



今年1月18日和2月14日，日本电玩界主导刊物《ファミ通信》分别以数百家软件商为对象进行了二次调查，各软件商对目前市场上占主导地位的次世代机——索尼的PS，世嘉的土星和即将发售的任天堂64发表了不同的看法。众所周知，游戏的生命在于软件，谁赢得软件数量、质量上的优势，谁就将成为这场次世代机大战的终结者。这次调查反映了日本业界的最新动向，对国内游戏市场也会有影响。

注：以下表中N64为任天堂64、PS为索尼PLAYSTATION、SS为世嘉土星，全部以百分比为计算单位。

一、你（指软件商）最想为其开发软件的机种

	N64	PS	SS	其它
1月18	20.4%	43.1%	15.0%	21.5%
2月14	15.38%	50.00%	3.84%	30.78%
优势	①硬件表现力高 ②价格设定有远见 ③因为是任天堂	①索尼的支持 ②制作费用低 ③销售台数有望增多 ④特别是容易开发软件	①市场的扩大 ②累计销售台数多 ③多用途程序开发 ④机能优越	同时打算开发两种以上主机软件

二、你认为最可能降价的机种

	N64	PS	SS	其它
1月18	21.0%	36.0%	33.0%	10.0%
2月14	7.14%	57.15%	35.71%	0%
原因	①原来定价低 ②以前的经验 ③卡带贵，因此主机应便宜	①有可能与其他业界联合 ②索尼的实力	①土星为了卷土重来 ②可能出土星的提升机种	三个机种差不多或PS和SS价能竞争等

三、你认为几年后普及机种

	N64	PS	SS	其它
1月18	56.70%	22.69%	7.21%	13.40%
2月14	46.42%	21.44%	7.14%	25.00%
原因	①日本人喜欢这个牌子 ②从超任转过来的玩家多 ③因为是任天堂	①软件充实 ②重要软件商加入（史克威尔?） ③索尼的电视	①软件充实 ②街机游戏精彩，数量多 ③优质软件多	

四、你认为周边机器多，游戏环境充实的机种

	N64	PS	SS	其它
1月18	37.62%	20.79%	25.75%	15.84%
2月14	40.76%	7.40%	44.44%	7.40%
原因	①第三社的销售数量多 ②硬件普及台数比例	①第三社数量多 ②索尼的综合力 ③软件数量急增，周边机器也应该增多	①追求新事物 ②玩家狂热 ③业界外发展战略	

五、各机种游戏类型大排行

	N64	PS	SS	其他
射击游戏第一	27.36%	9.47%	44.23%	18.94%
POLYGON游戏第一	45.93%	34.69%	5.10%	14.28%
格斗游戏第一	20.20%	14.14%	40.50%	25.16%
冒险游戏第一	18%	34%	17%	31%
SLG游戏第一	28.28%	21.21%	16.16%	34.35%
RPG游戏第一	58.26%	10.98%	10.98%	19.78%

六、你是否认为世嘉或土星会出新机种

是	否	其他
84.78%	14.13%	1.09%

七、以下是上面各调查结果的平均值，并附有调查的最高值和最低值。你认为今年底最有魅力的机种

	N64	PS	SS
	28.9%	38.7%	32.2%
最高值	60	60	55
最低值	0	10	10

王子传奇

类型:RPG, 出品:汉堂, 容量:11MB, 配置:386/33/4 ■文/楚怀王



攻关要点

这是一个中文RPG, 所以全攻略就没必要了。但游戏的一些流程还是需要略加指点的。

1、在东北方向的村子,仔细寻找,在一棵大树下会看到一个树洞,那里面埋着失窃的镇村之宝红晶石。

2、与艾曼达城中的乞丐对话,他会告诉你丹尼家招佣的事。

3、桑迪决定暂时放弃寻找皇家项章之后,应到洛姆尔村北方被魔法封印的山洞去,在山洞深处会意外发现宫廷魔法师布莱恩。

4、在王城中观看黑色信念的祭礼后,到艾曼达城的城堡中申请入教。入教后与教徒们反复对话会得到关于劲风叶的讯息。

5、黑色信念各村的分部就设在那些以前被锁住不能进入的屋子里。

6、安罗迪村有人出售采矿服,售价不菲。买下装备后即可到北方矿洞中采矿,取得蓝晶石。

爆机评语

300×200的画面是汉堂的老风格了。尽管画面很糙,但一些细部描写还是非常细致的,比如主人公洗温泉浴时一件一件往下脱衣服的情景,购物的画面亦很精致。如果换用较高的解析度画面效果无疑会更好,可是汉堂似乎一直不想进行这样的尝试,从本作到《炎龙Ⅱ》。

游戏中与主人公走到海边时,那一阵一阵的海涛声夹着水沫飘散在空气中,总使人产生一种空寂幽远,甚至有点孤独的感觉。这简单的音效所营造的气氛在这时远比什么大型交响乐要强得多。试想,一个人在黑夜中,耳畔是海风阵阵、海浪声声,心中所想是主人公的命运,手里掌握着鼠标,眼前是一片碧水黄沙,这时你的灵魂会很空灵。

无奈剧情真的很俗气,老套的王子复仇记。最大的缺点是游戏太短了!一个好的RPG,人们总是希望它能再长一点,因为游戏中的主人公们已经给你留下了深刻的印象,甚至已经变成了你的知己,谁不希望与自己知己再多相聚一刻呢?在《王子传奇》的剧情中留下了很多线索,比如阿尔弗来德王的陵墓之谜,魔法师布莱恩是否忠于王室等,而这些在后来短短的故事流程中全都没有了下文,它们本应出现的!甚至证明主人公王子身份的那块项章最后也没有找回来。实际上,在最终决战前,我们谁也没有料到那竟然就是最后一战了。或许有分支剧情吧,带着这种期望我又进行了一遍游戏——重复RPG真的是件很无味的事——最后,我的期望全都化成了失望。我想,打通《王子传奇》真是让人大吃一惊,倒不是因为盛传的这个游戏如何如何难打,而是因为它的结局太草率了,给人戛然而止的感觉,心里面憋得难受。

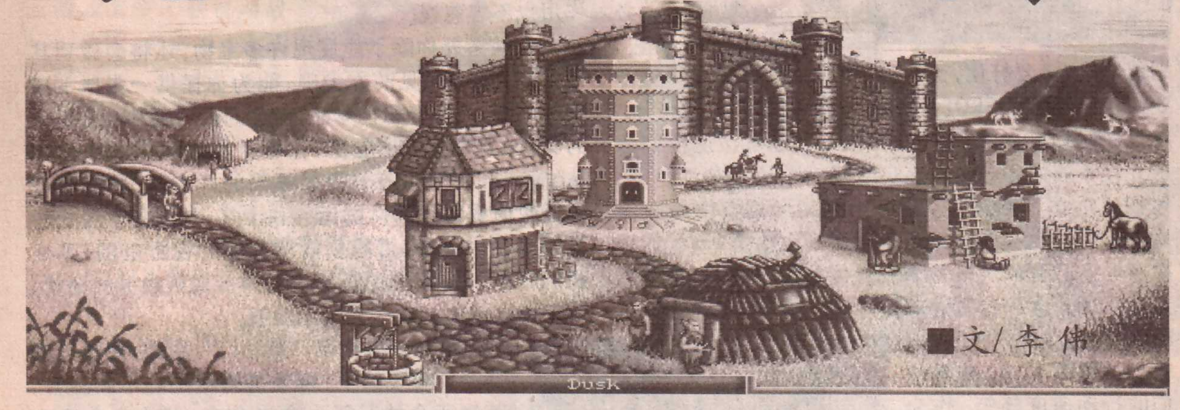


不过游戏确实很难玩。重登塞西利亚大陆的时候你一定要做好心理准备,你看到的将是漫天要价的装备和能力超强的敌人。我想,不久你就会忙着在记录栏里找记录了,回索柏岛练级去吧!这里介绍两个闯荡江湖的妙法:1、主人公双手持盾,这样防御力将增强近一倍,战斗时只要让他坚持移动到退却区即可。怎么样我们的主人公与其他RPG中手持圣剑的勇者们相比,是不是有些独特的风格呢?2、快速长级法:在矿洞里会遇到六个围在一起的敌人,这时让勇士们冲上去一人一个超级大范围魔法,那帮难兄难弟就一窝端了。然后离开战场,听到硬盘轻响几声(有文件生成)后再回去,哈,哥儿六个转世轮回了。好,重复操作,轻松长级,银子方面也会宽裕多了。



从结局来看,这部《王子传奇》应该是有续集的。我们希望《王子传奇》只是汉堂的一次练笔之作,就好像《轩辕剑》系列的第一部《轩辕剑Ⅰ》一样。

魔法门英雄传



■文/李伟

英文名:HEROES of Might and Magic
出品:NEW WORLD COMPUTING
发行时间:1995年
类　　型:策略(SLG)
配　　置:486/33/8
媒　　体:倍速CD-ROM
光碟容量:480M
硬盘空间:25M



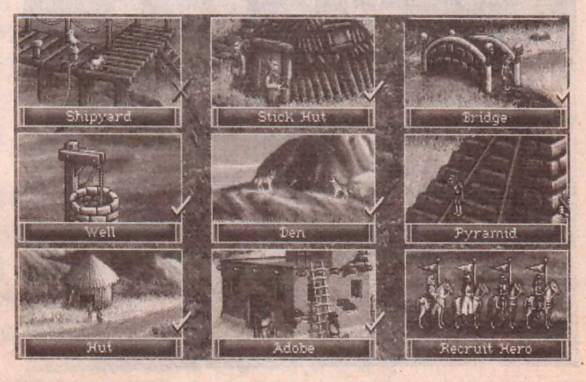
也不知为什么,游戏的制作者们总喜欢把勇士、怪兽、精灵等等作为他们游戏的主人公,再配上一些必不可少的魔法和巫术,就构成了一部精美之作。或许只有这样才能帮助人们从现实中解脱,进入另一个虚无飘渺的梦幻世界,尽情地自我放松。而《魔法门英雄传》就是这样一款典型的SLG。



一提到该游戏,我不得不被它的美工所折服。256色的高解析度(640×480)画面鲜艳而亮丽,人物的造型逼真细腻,背景的搭配柔和(可参看本刊彩页)。现在的玩家口味越来越高,没有非常好的画面是很难吸引他们为此废寝忘食的。因此,美工的水平至关重要。相信你一拿到《魔法门英雄传》,就会为它的美术制作惊叹不已,爱不释手是必然的了。

简洁友好的界面令你在轻松之余随意设定参数。你可通过调整各项指标来选定难度,分容易、正常、较难、专家四种级别。另外,你还可任选四国中的一国作为自己的国家,为其效力。有红方的IRONFIST君主,绿方的SLAYER君主,黄方的LAMANDA女皇,还有蓝方的SLAMAR君主,他们每个人都有其各自的特点,完全看你的喜好了。此外,你还必须选择18个地形中的任意一个作为战场;在18个战场中有的只是很小的一个小岛,而有的却是分成好几块大陆,需要你建造自己的海军,进行登陆。这样,准备工作已完成,进入一级战备状态。

新大陆已经发现,包括你在内的四位君主或女王同时奔赴那里,为了争夺控制权展开了史无前例的魔法大战。面对如此巨大的挑战,你——未来的国王,必须击败其它三名对手和当地的土著人,征服整个大陆。同《文明》一样,起初只是一小块亮地,未走过的





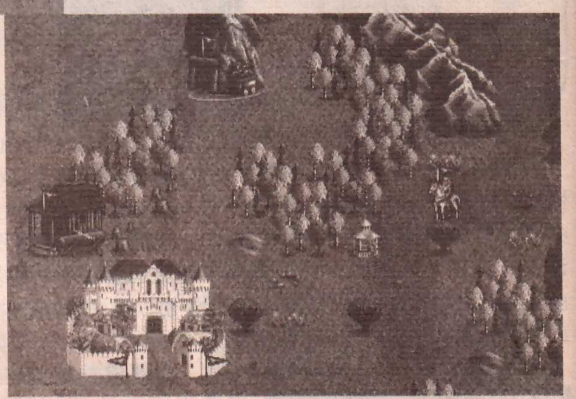
地方是黑的，什么也看不见。随着进程的不断推进，你的魔法王国也将逐渐扩大，会遇到各式各样的小镇、矿山、城堡……必须迅速占领它，别留给他人！要打仗，当然离不开军队；而每支军队都要由一位英雄(HERO)作统帅，最多可带领5个兵种。你可同时拥有8位英雄(再多就不行了)，派遣他们分别驻守不同的地段。该游戏给英雄赋予了神话色彩，他们永远都不会死去，即使你在某场战斗中一败涂地、全军覆没，英雄也只是重新回到大本营，等着你再次雇佣他。另外，英雄从来不直接参加作战，只是在后方指挥，如：念一些咒语来提高我方士兵的战斗力和防御值；还可对敌方施咒，把他们的眼睛弄瞎，减缓他们的行动速度等等。作为英雄，他有5项指标：攻击力、防御力、魔法值、学问知识和经验值，每打完一场仗，英雄的经验值都会增加(不同的难易程度，增加的点数也不同)。

计算机对手比你想象的聪明的多，这对于喜欢冒险的玩家又是一大挑战，敢不敢上呢？城堡是你的家，在那里你可以雇佣英雄，修建魔塔、间谍协会、酒馆、水井、港口和各种兵营，它们分别有各自的功能：魔塔最为重要，它能使英雄学会咒语，并且补充魔法值。随着魔塔级别的不断升高(最高为4级)，英雄所会的咒语也愈来愈多；间谍协会能搜索并提供关于敌人的有用信息；酒馆能提高守城部队的士气；水井能使兵种的再生力增加两个点；当你的城堡靠近海边时还可建港口，造运输船准备登陆用；兵营是生产士兵的地方，该游戏为玩家提供了30多个兵种，从顽皮的小妖精到巨大的食人兽，从可爱的小天使到可怕的九头蛇，还有剑客、骑士、人头马……，合理的兵种搭配非常重要，即要有擅长远战的弓箭手，又要有适合近处攻击的食人兽。为了建造各种设施，你要拥有尽可能多的资源。除了金钱以外，木材、宝石、水晶、矿石、硫磺、水银的作用也不容忽视。



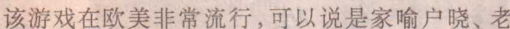
在城堡外你除了能发现许多宝物，还将会碰到其他古迹。随处可见的方尖碑，能为你提供一张地下藏宝的地图，此宝乃稀世珍品，对你的最后胜利会有很大的帮助；在茅舍、小屋里，你可免费地雇佣低级的部队；篝火和宝箱中有你意想不到的好东西；喷泉和雕像能暂时提高你部队的运气和士气；神龛内有秘密的咒语等着你去拿；灯塔则能增加船的视野范围；墓地和沉船里一般都有宝物，但是经常会遇到幽灵的骚扰；眺望台能增加1000个点的经验值。

既然该游戏属“魔法门”系列，魔法当然是至关重要的了。随着魔塔级别的不断提升，英雄所会的咒语也愈来愈多，威力也愈来愈大。咒语固然不少(总共有19条)，但无非分成两类：作战用(军用)和平时用(民用)。恰当地使用咒语可达到事半功倍的效果，例如：瞎眼术(BLIND)可使你选中的敌方士兵无法移动和进攻；减缓术(SLOW)可降低敌兵的移动速度，打他个措手不及；与其相反的加速术(HASTE)可使我方将士行云流水，来去自如；驱魔术(CURE)则可驱散施加在我方士兵身上的魔法。以上都是作战时使用的，还有很多不一一列举了，民用的法术用处也不小，如：勘矿术(VIEW MINE)能查看整个大陆所有的矿山位置；穿墙术(DIMENSION DOOR)能使你的部队穿越任何障碍物；偷窥术(IDENTIFY HERO)能在很远的地方观看敌人英雄的有关信息……上帝赐予了你如此多的魔法，尽力使用吧！



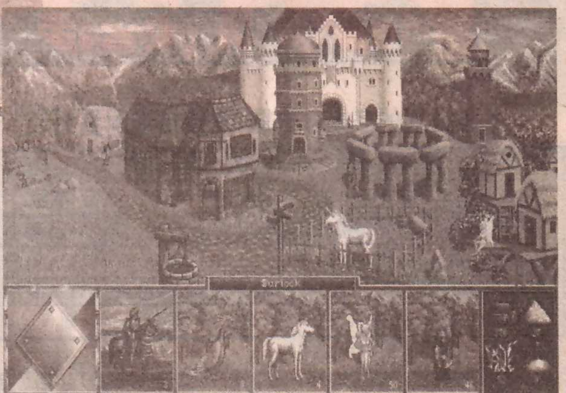
另外，该游戏的音乐制作也值得一提，忽而悠扬清

雅，忽而神秘莫测，忽而紧张不已，忽而鸟语花香。当你靠近木材加工厂时会听见拉锯声，当你离喷泉不远时会听见哗哗的流水声，精彩绝妙极了！还有，该游戏提供了联机对战的功能，最多可4人同时进行，“有朋自远方来，不亦乐乎”。



总之，消灭所有敌人的英雄和他所率领的部队，占领他们的城堡、小镇和矿山，这是你的首要任务。当然，偶尔也会有不同的胜利条件，例如找到丢失的“超级史前物”或占领一个特殊的中立城市，但是不管干什么，敌人总会千方百计地阻止你，与他们发生冲突不可避免。

该游戏在欧美非常流行，可以说是家喻户晓、老少皆宜，怪不得美国著名游戏杂志《COMPUTER GAMING WORLD》给它评了五星（很难得的）。计算机将考验你的领导才能和战略战术，你要小心地管理有限的资源，合理利用，否则流离失所的将是你。是时候了，赶快雇佣你的英雄，集结全体部队，带领他们走向胜利。





投稿须知

每每看一眼满满的信箱，老编就情不自禁地想起那首歌——《让我欢喜让我忧》。喜的是有这么多的读者、作者关心、支持，忧的是一些来稿很不规范，不是地址不清便是姓名全无，某些游戏攻略竟写得没头没尾，令老编头痛不已。只得将一些与投稿有关的常规要求重申如下：

一、投稿（文字稿）应用稿纸抄写，字迹工整、行文流畅、观点鲜明、内容健康。注明所投栏目、作者署名、真实姓名、邮编、地址、单位、电话等，译文应注明出处、原著者等相关资料。

二、游戏介绍或攻略的稿件要求注明游戏类型、中外文名称、机种及配置、容量、出品及发行的厂商、面市期等。

三、来稿一律不退，请自留备份，一经采用即付稿酬。三月内未答复者可自行处理。

四、由于版面所限，文章不宜过长，短文应在1500字左右，长篇攻略应不超过6000字，文章力求简洁生动，反映游戏的特色，反映玩家的心得、感受与评价，避免流水账式的陈述。

五、欢迎磁盘投稿，以WPS文件为佳，中文WORD的TXT及CCED文件亦可。

欢迎随文截图、抓图并配以简短的说明。图形以GIF、PCX格式为佳，CAP、BMP、TIF、JPG　亦可。

以上几点恳请众多作者朋友留意

Virtua Fighter 3



轻拂刺有樱花的粉色长袖，腰围紫色和服长裙，这位持扇翩翩起舞的姑娘是哪家名门闺秀？



不仅陈洛的服饰，连背景画面也全部更新。当然，陈洛也有利用背景的门和墙壁使用的特殊技……

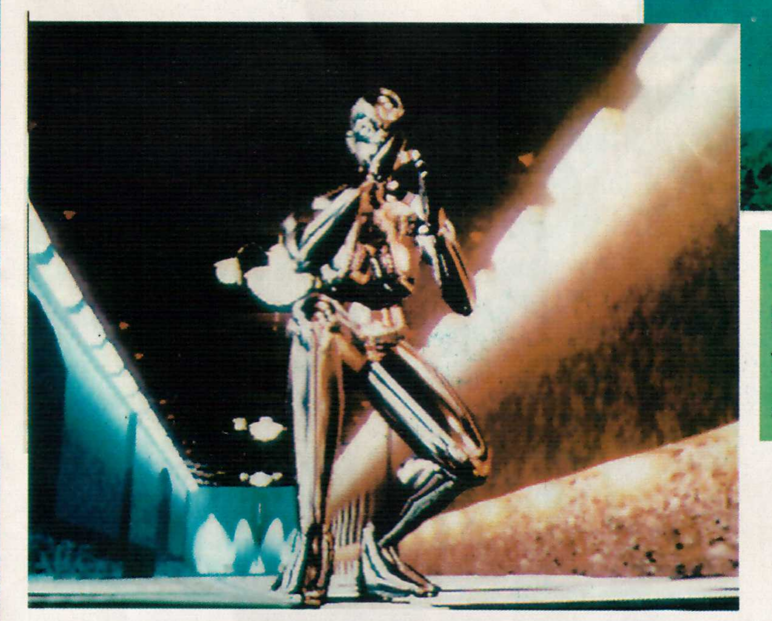


陈洛的必杀技—斜上掌被保留下来了。

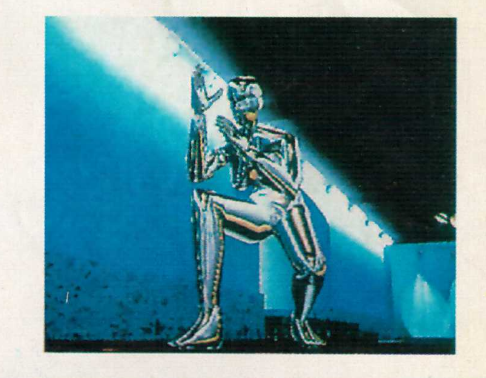


VR战士3

在墙壁和天花板的荧光灯辉映下，DUEL 显得格外漂亮，完全没有二代的棱角，更接近真人的感觉。



比电影毫不逊色的画面，象不象《终结者Ⅱ》中的 T－1000 液体金属人？难道被攻击时，身体会瞬间变软吸收对方吗？

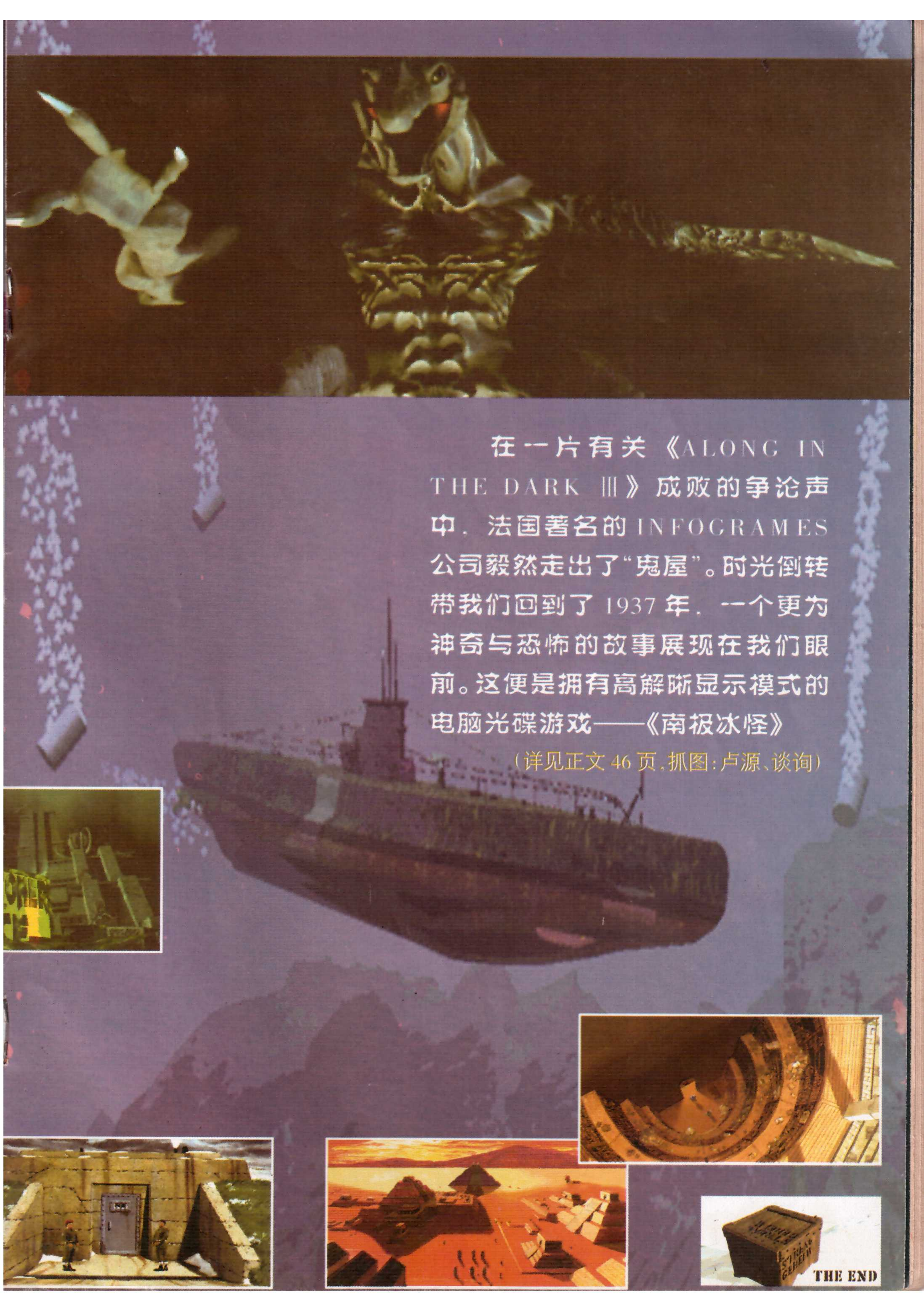


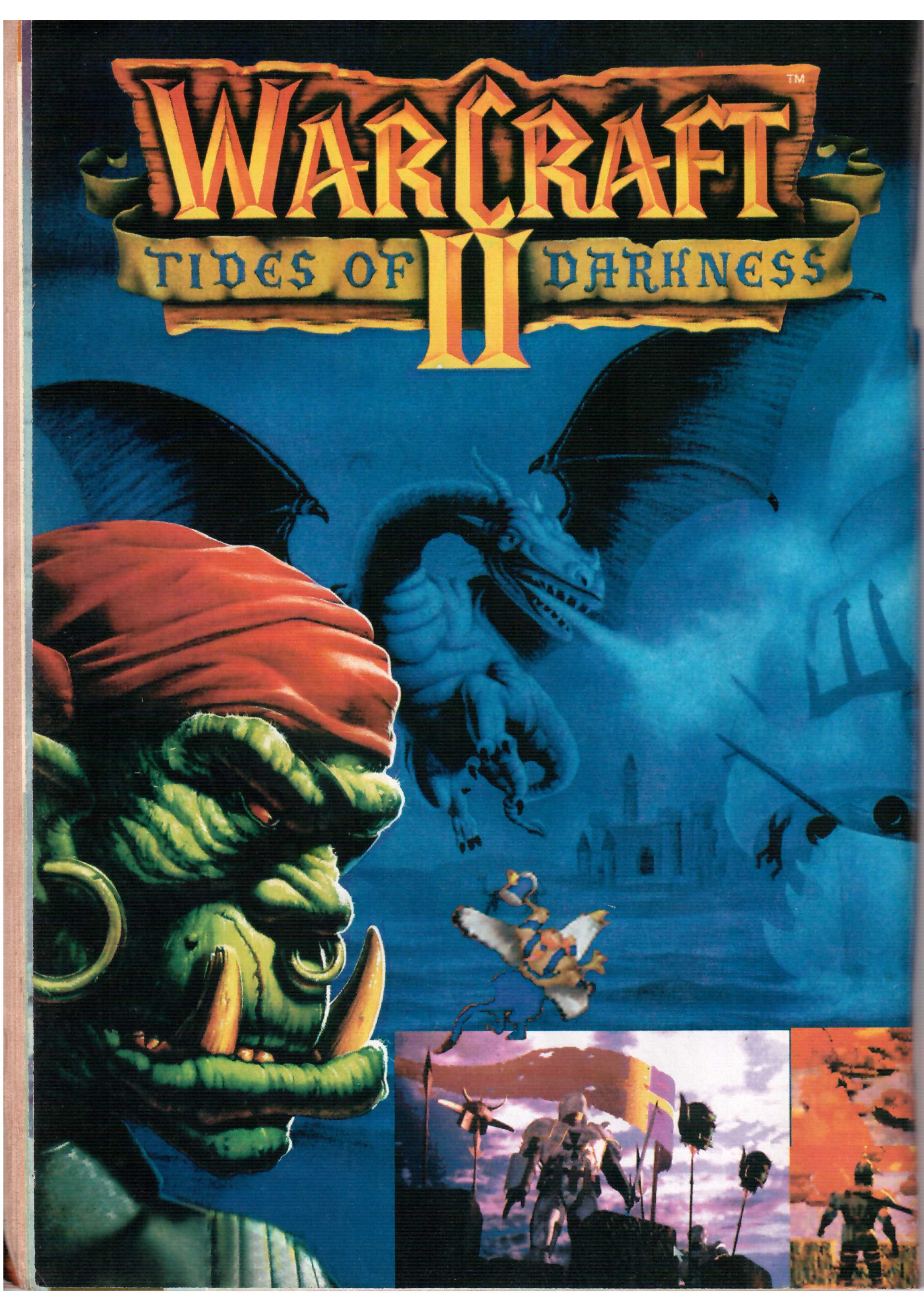




请见正文
第 6 页


南极冰怪
种类:AVG
出品:INFOGRAMES
配置:486DX33 以上
+CDROM
面市:1995
INFOGRAMES

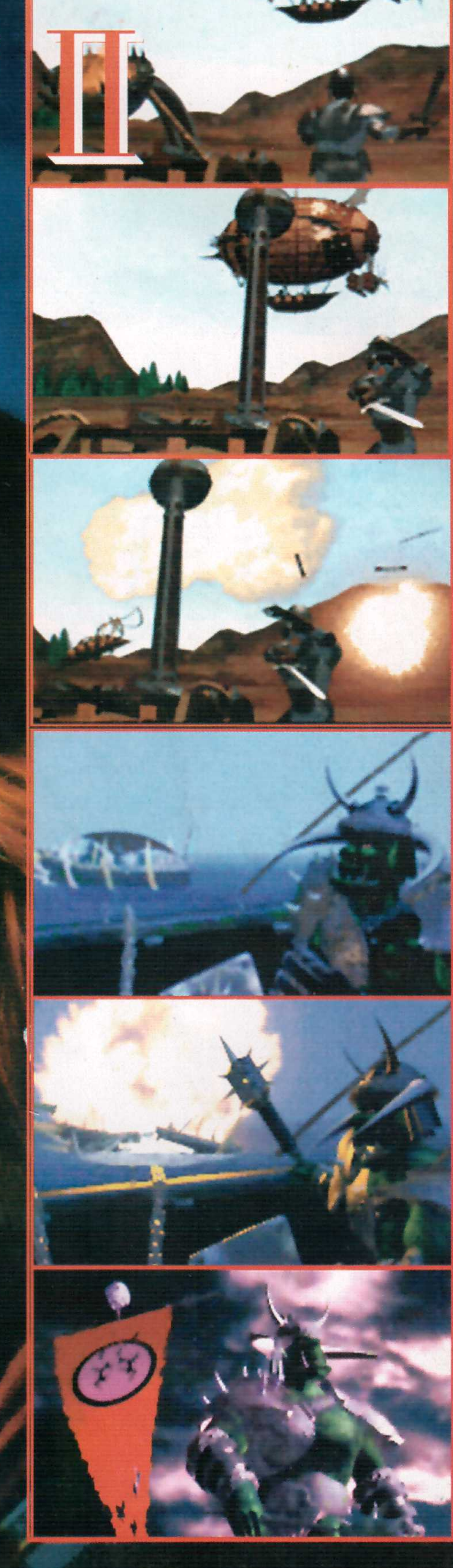

在一片有关《ALONG IN THE DARK Ⅲ》成败的争论声中，法国著名的INFOGRAMES公司毅然走出了“鬼屋”。时光倒转带我们回到了1937年，一个更为神奇与恐怖的故事展现在我们眼前。这便是拥有高解晰显示模式的电脑光碟游戏——《南极冰怪》
(详见正文46页，抓图：卢源、谈询)
THE END


WarCraft
TM
Tides of
II
Darkness

魔兽争霸 II

——黑暗之潮

INSTERPLAY 的作品一直深受玩家的喜爱,《魔兽争霸 II》比 I 代更是有较大的飞跃,640×480 SVGA 的画面、紧张激烈的即时战,场面宏大,引人入胜。



出品:INSTERPLAY
配置:486/66/8+CDROM
硬盘空间:22MB 以上



玩PC GAME的朋友们，我相信你们之中的每一个人都玩过日本光荣公司的《三国志》系列吧？这些构思精巧、制作精良的经典作品曾给我们带来了无尽的欢乐。也许除了智冠的《三国演义Ⅱ》之外，尚无任何一款三国游戏有资格向光荣的这个“三国志家族”发起挑战。而当你们听说这个家族又增加了一位新成员的时候，是不是急切地想了解它。

乍一见面，就感到它与众不同。光荣游戏一贯的风格是“短小精悍”，即占硬盘容量不过几兆，对机器配置要求也很低，一般386两兆内存都可以玩。而它们一贯的美中不足就是背景音乐制做得过于简单，曲目少，可听性差；画面质量最好也不过是达到《三国志Ⅳ》、《三国志英杰传》的640×480/16色，对于那些对游戏有着全方位要求，特别是对声画效果极为苛刻的玩友们，这是一大缺憾。在这新的一版《三国志》中，这些问题得到了圆满的解决。首先，这款《三国志》以震撼性的110兆容量，光碟版形式推出(安装后要占硬盘22兆)，对机器的最低要求是486/33、四兆内存并装有声卡。游戏必须运行于日文版WINDOWS下，画面效果达到640×480/256色(全部人物照片是用3DS制做的256色三维立体照片，神态逼真生动，颇有VR快打之风，与以前作品的工笔素描风格截然不同)且配有多个中国画风格的事件动画，逼真流畅，令人叹为观止。音乐是13首原声CD(也可以选MIDI音乐，看你的爱好了)。时下许多游戏的CD音乐全部都是用MIDI合成器制做的，单调呆板，缺乏灵性；而这13首中竟然有数首是请日本的摇滚乐队演奏，其中一段技艺超群的贝司独奏更令摇滚乐迷们如痴如狂。从这几项表现来看，这款《三国志》已俨然可以在三国游戏界傲视群雄了。

大名鼎鼎的KOEI标志过后(我头一次听到光荣专门为自己的公司标志制做的背景音乐)，是一段长达11兆的片头动画，采用了当前最流行的3DS+电影的制做方式。一条咆哮翻滚的大龙窥视着人间的征战厮杀，而它真正的目的是攫取那颗象征着权力的金色龙珠。苍凉、悲壮的背景音乐立刻将人带回到那遥远的三国时代。

游戏开始，有5个剧本可供选择，分别是：1.董卓打倒(189年)2.曹操の台头(195年)3.新时代の幕开け(201年)4.孔明の出庐(208年)5.三国の时代(215年)。君主数目与原来的三国一样，但不能登录新君主和新武将，未免美中不足。君主的各项属性有一个基本值，由随机数决定，可在小范围内变化，这就要靠你的手气了。游戏难度从1到10，选10时，难得可怕，建议大家量力而行。游戏地图一改原来那种城池+道路的模式，类似智冠《三国演义Ⅰ》和汉堂《大时代的故事》的那种“分省制”的地图，很有意思的是，它采用了与现实生活中地图相同的以颜色来标定



地势高低的方法，即以绿色代表平原，颜色由绿向深黄过渡代表地势由平原向高原过渡，很显然，平原的土地肥沃程度大大高于高原的，

当然土地价值也就相应地高许多，当你要选择一个新的省份来居住时，可以很容易地根据颜色来选择一个基础较好的省。从地图上可以很清楚的看到，长江以南及蜀中的大部分省份都是绿油油的，比北方要富裕许多，但由于这些地方居住



的异民族较多，“民忠”就相对地要比北方低一些。

在这款三国中，真正忠心耿耿的武将寥寥无几，叛变如家常便饭，似乎人人都成了吕布，只要你有足够的财力和耐心，没有拉拢不过来的大将（笔者曾略施小计，将曹操手下忠诚度为85的司马懿拉至麾下）。以至于许多朋友在玩这个游戏的时候，总是沉迷于策反活动中。游戏的人事系统也自然而然地做得非常地完善，仅登用武将这一项就分为登用现役武将（别国的现役武将）、登用在野武将（通过搜索成为在野状态的武将）、登用放浪武将（现处于放浪状态的武将）及登用交战国武将这四种。而奖赏武将又分为赏金子、赏粮食、赏美女及赏书四种，以赏美女效果最好，俗话说：“爱美之心，人皆有之”，果然不假。不过此法对吕布、颜良之辈虽然百试不爽，对诸葛亮、郭嘉这样的正人君子却收效甚微。拉拢武将的方法有五种，分别是赠金子、赠名马、赠美女、写书信和君主亲自登门拜访。对大部分武将，赠名马最有效，笔者就曾使用名马加美女的手段拉拢了司马懿、赵云、庞统、张飞等名将。但是，对于某些特定武将，如曹操登用杨修、刘备登用诸葛亮，就必须君主亲自登门拜访。在一些国小民少、钱粮匮乏的国家，君主出动常常是唯一可行的策反办法。但是，武力较低且运气不好（在个人属性中，有一项叫做“运势”，决定了这个人运气的好坏）的君主会被人抓住杀掉。所以经常可以看到这样的现象，在游戏开始了几年之后，许多国家的君主都由在以往三国游戏中绝不可能成为君主的人担当着，比如周仓、蔡瑁、马铁这些家伙。笔者在玩此游戏的过程中曾见到这样一件事情，十分有趣。袁术此人，虽不称多少钱粮，却求贤若渴，经常亲自到其他国家去拉拢武将，以他那点武力，当然逃脱不了最终被杀的命运。继任的君主继承了他的遗志，继续奋斗，还是没活几年。更有甚者，这个国家人人都有这个倔脾气，屡试屡杀还屡杀屡试，真是前仆后继，人头落地。等到200年我调查这个国家的情报时，竟然发现国中只有君主光杆一人，名叫陈纪。真是一个疯狂的国家。

内政方面增加了几个新的选项，如可以让政治和运势比较好的武将去搜索资金，搜着了，凭空得一笔横财；搜不着，也没什么损失。搜铁是必须进行的，有了足够的铁，才能使用“制造武器”指令，提高士兵的武装度。“临时征收”类似《三国志Ⅲ》中的“临时税”，可得到一部分金子和粮食，民忠有一定的下降。“略夺”不要轻易使用，虽然可得到美女和大量的钱粮，但无论原来的民忠是多少，都会立刻变为零。金钱比较富裕的时候，不妨筑城，可以提高收入，还可以为守城提供更好的条件。

在你感到钱粮状况比较窘迫时，除了可以向其他国家借钱、借粮之外，还可以向国内的老百姓借钱（民忠不会下降）。不过在还钱的时候要注意一下当时的利率，在利率低的时候还钱比较合算。在游戏初期，玩家常常要和周围的强敌结盟，此时无论是给钱还是给粮都是件让人心疼的事，而且结盟成功率不一定高。于是通婚（嫁个女儿给人家）便成了花费最少、效果最好的方法。象刘备和曹操就各有三个女儿，基本上够用了。不过这着似乎有点“没骨气”，有的朋友可能不愿意用。在这款三国中，取消了“劝降”这一指令，不过当你势力足够强大时，你可以向弱小国家索要土地，有时没准他就干了。

游戏中的军师助言系统相当细致而完善，完善到也许会使玩家懒得自己去思考应该干什么，军师甚至会告诉你哪一国的哪一位武将对本国君主不满，建议你去策反他。执行命令的省没有军师也没关系，附近省份的军师也会给你忠告的。不过要小心，有时军师也会胡说八道一气，正所谓

“不可不信，也不可全信”。对于“委任”要谨慎，以往三国中委任省份的太守不具有调动武将的权力，而这版却有。其危险性就在于委任的太守常常会将其他的武将送回都城，而只留自己一人守城，一旦这个太守被别人说降，这个省也就归了人家了。笔者曾将一个省委任给了郭嘉，当时他忠诚度是100。过了两年，偶然间调查这个城的情报，竟发现他的忠诚度变成了22，不知是谁老在他耳边说我的坏话。赶忙将他调回，换了一个太守，却已吓出一身冷汗。“密计”中的“烧粮”一项十分实用，不成功顶多损点兵，武将不会被抓住；成功的话，可一举烧掉别国三分之一的粮食。多试几次，结果我不用说你也知道了。实为一不战而胜的妙计。

武将的带兵方式采用了《三国志Ⅲ》的“带兵制”而不是《三国志Ⅳ》的“战前配兵制”，每个武将的带兵上限都是两万。因此我很少自己征兵，大部分时候是靠拉拢武将来获得大量训练有素的士兵。

这款三国的战争设计得与以往的大不相同，电脑的AI水准也很高，再加上无法动用工具修改，使得战争难度大大增加（特别是对于攻击方），各位勇于挑战自己的“战争狂”朋友可要高兴坏了。最大的变化是增加了军粮对战争胜负的决定性影响。攻击方必须把军粮放在一个格中，一旦这一格被防守方占领，攻击方立刻无条件失败。于是在战役初期，战斗主要是围绕着劫粮与反劫粮展开的。防守方太守常会派出兵少但机动力高的部队来进行敢死性的劫粮。地图上每一格周围有六格，也就是说，要想确实地围住一支部队，需要六支部队。只要有一个缺口，就会被敌人冲出去。由于地图范围较大，围追堵截困难极大，很容易被敌人劫粮成功。最稳妥的对策是派一个智勇双全的武将担任押粮官，死守在放粮的那一格中不出来（赵云、司马懿、诸葛亮、庞统都是很合适的人选）。不过这也不是万无一失，敌人的劫粮部队即便不能战胜你的押粮官，也会给你放上一把火，虽不能烧死你多少个人，把你的粮烧掉一大堆也够你一呛。以前看《三国演义》，对于曹操、刘备分别使用许褚、魏延这样的大将来当押粮官我始终不理解，现在我算是明白了，“军无粮自乱”啊。其实防止敌人突破你的防线还有一个很好的办法，就是象有经验的足球后卫防守优秀前锋时不进行贴身防守而是离着一、两步防守那样，与敌人始终保持一、两格的距离，他便无法从你身边突破过去了。此版三国多了一个以往没有的计策，使用这个计策，可以引诱敌人走到你指定的地方去，比如走进你设下的包围圈，然后痛击之。不过，聪明的敌人一般不会上当。不知朋友们想到没有，粮食本身就是一个最能吸引敌人的东西，我们完全可以以粮食为诱饵，引诱敌人进入我们设下的圈套，并最终获胜。至于其间战术的运用，怎样能抓了蛇又不被蛇咬，就要看诸位军事家的本事了。从这一点上来说，我认为，这版三国在反映“友邻军之间的关系”、“协同作战”、“保持一个良好的进攻态势和队形”、“引诱与反引诱”、“摆脱与反摆脱”这些问题时，已与实际战争极为接近，在战术的灵活运用上也给了玩家一个更大想象空间，与以前的各版三国作品相比，有了长足的进步。真正的战争迷是不应该错过这个游戏的。慎用“突击”，特别是在你的兵力不到敌人的二倍，或敌人在城上你在城下时，此时使用突击，将会给你自己带来恶果。军队的战斗力和机动性除了取决于士兵的训练度和武装度之外，还取决于士兵的忠诚度，提高士兵的忠诚度只有一个办法：多打仗。一支身经百战的部队自然是忠诚无比的。攻城时满足下列两个条件之一即可获得战斗的胜利：1、占领地图中的那几座小城堡（即用前文提及的筑城指令修建的城堡）。2、击败太守。比较缺德的一点是，当太守被抓或被杀时，会有人继任，并继任至最后一人。所以实际上等于要击败城中所有的人。而几乎所有武将在没把兵拼光之前，是不会束手就擒的。因此，即便

在你钱粮足备，并拥有优势兵力时，也要做好打持久战的准备。

这版三国与其它所有三国最大的区别是，每个省每个月只能发布一项指令，而诸如调查他国情报、部队编成、通婚这些事情都要占用一次指令，这就要求玩家们对要干的事情进行周密计划，最有效地利用每一次发布指令的机会，并合理地使用“委任”，因为似乎太守们比你更知道应该去干什么。否则就会出现时间已白白过去了几年，而你却几乎没打下几座城来的事情。



由于这款三国是FOR WINDOWS的，所以它具备了一般的WINDOWS应用程序所共有的一些特点，如文件操作菜单在最左侧、帮助菜单在最右侧、视窗最大化、视窗最小化、视窗关闭、视窗拖曳这些常用的WINDOWS操作技术在这里也适用。用惯了WINDOWS的朋友在玩这个游戏时会有一种如鱼得水的感觉。不仅如此，它还使用了一些诸如WORD和EXCEL这样先进的应用程序才有的简化操作的方法。比如，将常用的18项指令做成了按钮放在桌面上，而且国力情报中表示各项指数的16个图标也可以作为功能按钮来使用，就是说，你在表示兵力的图标上点一下，就可以征兵，在表示民忠的图标上点一下，就可以对百姓进行施舍。这16个图标和那18个功能按钮组合起来使用，可以使玩家在不打开菜单的情况下完成几乎所有的指令。想起以往在玩DOS游戏时常常得频繁地打开多重菜单来完成一项指令，相比之下，这种设计简直可以说是有了一个质的飞跃。在每一个图标和按钮上都有一幅含义明确的图来告诉你它是做什么用的。担心你的记性太差了？完全不用。当你把鼠标箭头移到某个图标或按钮上时，箭头的旁边会出现一小行字来说明它的用途。你还可以自由地选择“战略情报”、“国力情报”、“领地一览”、“国内武将一览”和“属下全部武将一览”中的某几项放在桌面上，使你可以方便地看到它们。这些为玩家着想的、体贴的设计使得这款《三国志》成为现有三国游戏中操作界面最友好和最容易掌握的。别忘了WINDOWS的多任务特性啊，在玩这版三国时也可派上用场的。你正玩得开心时，来了个朋友让你给他拷盘，没问题，将三国志的视窗最小化，用FILE MANAGER给他拷。完事后，将视窗RESTORE，接着玩吧。

正如大家看到的，这款三国的任何一个方面都足以吸引你去玩它，那么，在《三国演义Ⅱ》到来之前的漫长的日子里，让这款颇不俗的《立体三国志1.0版》去充实你的生活吧！

部分日文指令对照：

フマイル（系统操作）

データをヤーブする（存档）

ゲームをやり直す（回主选单）

フマイル　行方を見守る（将全部君主都交给电脑管理）

自分だけ抜ける（将目前的君主交给电脑管理）

ゲームを终了する（结束游戏）

攻め込み武将の登用（交战国武将登用）

兵士を雇う（征兵）

兵士を锻える（训练）

オプショソ（系统定制）

表示ウエイト（讯息延迟时间）

BGM(背景音乐)

效果音

アニメ（指令动画）

リアルマツプ（地势表示）

アイコソヘルプ（功能按钮提示）

ウイソドウ（桌面定制）

ヘルム（帮助）

目次（目录）

キーワードで检索…（关键字检索）

ヘルプの使い方（帮助的使用方法）

バージョソ情报…（版本信息）





绝地 众神之诅咒〈全功略〉

■文/玄狐小组——张峰

类型:AVG	发行:新艺公司	配置:386SX 4MB

★序篇★

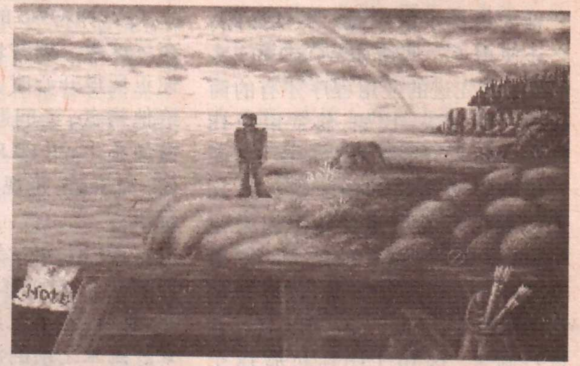
我是一个画家，曾经游历过许多地方。记得去年的今天，我来到纽约，那是个富有创造力的城市，不同风格的作品充斥着每个角落。当晚，我在街头闲逛，细细地品味大都会夜色中的狂乱与宁静，偶然地发现路边坐着一位老者，缓缓诉说着一个所谓绝地的故事。好奇的我便停下脚步，聆听着这个神奇的传说……结束这段悲伤的回忆后，老者的身影竟然已消失于夜色中，只在地上留下一串项链。我追赶着他的背影，冲到了一个黑暗的小巷中，突然……

★皇宫★

哇！好险！差点儿撞到墙，幸好我及时停下，不然……？等等，这是哪里啊？我怎么会在一个豪华的大



厅里，真是莫明奇妙！没办法，到处看看吧。四周无人，我看了一眼大厅内门上的锁，好象打不开，那么，上二楼瞧瞧。（这不算私闯民宅吧。）走进蓝色的门，从火炉附近找到了脏盘子和铁丝（真是的，我又不是拣破烂的）。在桌子上发现一封信，从信中得知信是国王写的，信里说国家发生重大灾难，为了保护为水晶所困的女儿，用皇家三色锁把她封在大厅的门中。看完信，从抽屉里找到银钥匙。出房间后，看了一眼墙上的盾牌。走进红色的门中，如此优雅的房间，一定有一位迷人的



小姐住在这里。我翻看了柜子上公主的日记，了解到在我来之前这里所发生的奇异之事。用铁丝撬开柜子，取出项链。

不知何故，这房子里始终弥漫着一股令人心悸的感觉，还是赶紧离开吧。走出大厅，在水池内将脏盘子洗净，并且找到一枚金币。穿过绿墙所围成的小小迷宫，我遇到一位老者，感谢上帝，还有活人！交谈后，知道他是皇家的园丁，和老伴看守空荡的皇宫。不好意思，乘他不注意，我用铁丝钩走了老人衣服袋里的手帕。走到女神像前，取得一个符号，觉得此处花景怡

人，于是又摘了朵红色的粉瑛花，用刚得到的手帕将花包起来，不错，成了粉瑛花束，看来可以把它送给什么人了。闲逛之余，又溜到神殿转了一圈。在花园的另一侧，拣到铁铲，碰见园丁的老伴，她向我抱怨说老头子只顾整天照顾花园，忘记了她的生日，听到这些，我心想，不是有这个吗，不如作个人情，因此我拿出粉瑛花束，送给了老夫人，告诉她这是老园丁让我转交的，老妇人拿着花，激动地和老园丁拥抱起来，并送我一把银钥匙以示感谢。

★睡美人★

我不想打扰处在幸福中的老夫妻，很知趣的悄悄离开了花园。啊，又是一番景象！这让我想起家乡的田



园生活，唉，现在不是伤感的时候。桥下有个土堆，我用铲子又挖出了一把银钥匙，这样的钥匙现在我已有三把了，我突然想到锁住公主的不正是三色锁吗，而且老夫人曾对我说过，公主很喜欢在染色池嬉戏，看来我得回花园。回去的路上，我又忍不住采了一大把各种各样的鲜花，它们可真美！我分别用羊蹄甲、番茉莉、小黄枫和马樱丹在池水里将三把钥匙染成红、紫、黄绿三色，那么该去皇宫大厅啦。

果然，以红、紫、黄绿的顺序打开了门，进去后只见一块一人多高的水晶立在屋子中，公主就在里面静静地沉睡着。水晶很坚固，无法破坏，我看了看墙上国王的肖像，走进右侧的皇家图书馆，翻翻皇家的珍藏，只有一本《皇家雕像的历史》的记载对我可能还有点儿用，因而我决定去神像处，走之前拿了《咒语之书》和里间的"徽章"。我将心型项链放在女神像的手里，念起了《咒语之书》上的梵文，神像发出了耀眼的闪光，此时项链已成为"受祝福的项链"，把它用于水晶后，奇迹出现了：水晶慢慢地消失，公主——我们的睡美人，苏醒了。她把我当作了神的使者，真让人不好意思，从她口中，我又多少了解了一些情况。我们一起来到大地神殿，公主将"水源之石"交给我，希望我能拯救这块受到诅咒的大地，于是，我——神的使者，肩负着皇家的神圣使命踏上了征途。（说得好象挺豪壮，其实也是想早点儿回家嘛。）



★水源祭坛★

走出皇宫，穿过小桥。天空的浮云，地上的青青翠草，景色太美了，可惜我还有正事要办，以后再欣赏吧。在森林南部，遇见正在哭泣的小女孩（小精灵?)，因为她发现一只小鸟昏倒在地，绝不能见死不救！我环顾四周，只见树木枯萎，大地干裂，与皇宫周围的景色可是大不一样啊，估计小鸟是因为缺水所致，应该回花园取点儿水，但用什么装水呢？我想着这个问题，漫无目地的四处乱逛，虽然已看到水源祭坛的入口，但为了救小鸟，只好等一会儿再说。拣到符号和枯叶，回花园询问老园丁，他告诉我，枯叶与水混合有特殊药效，我赶紧跑到水池边，用枯叶沾上水，回到小女孩处，给小



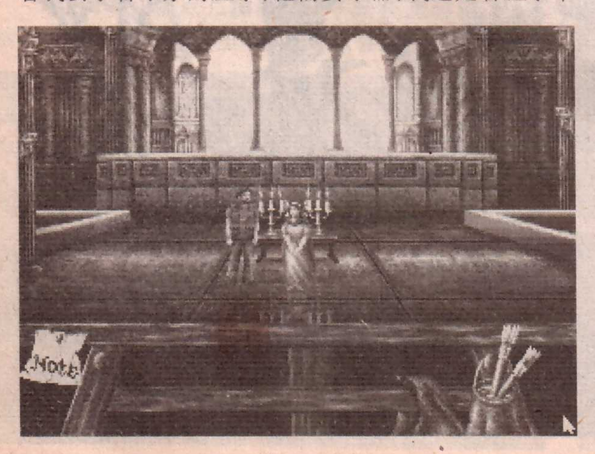
鸟喝下。小鸟很精神地飞走了，小女孩对我十分感激，拿出笛子送给我，只可惜是坏的。拣起树上的鸟羽，就算留作纪念吧。从这里一直向右走，碰到一位爱捉弄人的老精灵，非要与我下棋，哼，谁怕谁！但是，但是，这是什么？……经过一番苦战，终于战胜对手，老精灵由此对我产生了敬意，帮助我修好了笛子。

来到祭坛入口处，将“受祝福的项链”放进左边的树洞，银盘和徽章塞入右树洞，对着顶部的宝石举起硬币，一道光线将我们联为一体，啊，挡住入口的树丛消失得无影无踪。进入后，我把“水源之石”轻放在祭坛上，只见涓涓细水缓缓流下，大地复苏了，整个森林恢复了勃勃生机。

★西岸的村落★

岸边的微风吹拂着身旁的柳叶，蔚蓝的天空也使人心情舒畅。看见远处天边飞翔的鸟儿，我想起小女孩所说的话，于是吹起了笛子，动听的乐声引来两只飞鸟，哇！哈，它们竟然将我叼起，飞向那蓝蓝的天空，不一会儿，就把我带到西岸了。我敢打赌，说这种经历给朋友听的话，一定没人相信。

采下岸边的辛香草，往前走碰见个神经错乱的女孩，不去管她，径直向北方的村子走去（以女孩为中心，将西岸分为东、南、西、北四个方向），途中拾得“硝石”一块。走入村中，看见有一口井，拿走旁边的水桶。我先拜访了厨师，得知他需要“蜂蜜”。再来画师家里，他说他忘记了国王的相貌，无法完成肖像，我猜这里的人大概都得了失忆症，不过我还是答应帮他搞到国王的画像，临走前取得符号、硬化剂及果子。接着我去了音乐家的屋子，他需要乐器，我还是答应了下



来（也不知能否办成，我可真爱惹麻烦），走之前别忘了拿锅、木瓢、符号和辛香草。最后我来到药师处，她竟然把我当成老鼠！虽然我不是很帅，可这也太过分了呀！话虽如此，还得帮帮她，谁让我是个热心人呢。赶跑了老鼠（用笛子、锅等物均可），在鼠洞里找到“起司”，从柜子里拿走镜子。

离开村子，在南方的森林里找到核桃，发现一颗树上有蜂巢，我用硝石点燃辛香草，熏走蜜蜂，这样就得到蜂蜜和树上的树藤。回村交给厨师，用银盘得到“小镇名菜”，顺手取走斧子。在发现蜂巢的南方，找到一间小屋，那是猎人的屋子。与他交谈后，划着硝石点燃炉子，闻着饭菜的香味儿，我忍不住想用木瓢捞一些尝尝，却不小心将木瓢掉入火中，只好作罢。上二楼，得到空瓶子、羊皮纸和符号，用斧头撬开箱子得酒一瓶。离开屋子后，在各处都找不到猎人要的“刀子”，于是返回村中，用树藤捆住木桶，放到井里，捞起一把小刀，将刀交与猎人，他高兴得送给我一张弓。此时火炉应已熄灭，从中取出碳笔。

信步来到森林的西方，这里山清水秀，果然气象非凡。走到某地时，看见一只松鼠，它发现有人，就飞快地钻进了树洞，记得松鼠是爱吃核桃的，于是我掏出核桃扔进洞里，没过一会儿，这只小松鼠把核桃壳还给了我。继续向前走，又看见一只醉醺醺的兔子，在这里用斧子砍下路边的树枝。从此处南行，可遇一老妇，她身后有一石阵，只要将黄色指针指向12点，白色指针指向2点即可（提供一法：黄石左上、右上各一块，橙石右上一块，灰石左上、左下各一块）。石阵恢复了正常，接着老妇跟我说了一大堆莫名奇妙的话，好在有NOTE，否则谁记得住。回到有松鼠的地方，用树枝取下蜘蛛网。细细的蜘蛛网很不好拿，不如把硬化剂撒在上面，得到“蜘蛛丝线”，用它加上“弓”，居然变成了“竖琴”，我想音乐家一定会对它感兴趣的。果然，这把竖琴就是他一直所要寻找用来表达情感的乐器，他即兴为我演奏了美妙的乐曲，同时给了我他的珍藏——绿石。

看来，只剩下画师的事情还未解决，对了，当时锁着公主的屋子里有一幅国王的画像。离开村子前，找到药师，请她把“果子”压成汁，装进“瓶子”内，得到“果汁”。现在不用再麻烦小鸟了，只要拿出笛子，就可以去自己想去的地方，真是一件很方便的工具。

转眼间回到皇宫，进入有画像的屋子，用“碳笔”在“草稿图”上临摹了一张国王的肖像画，画得还真不错呢，别忘了我也是画家呀。

我并不急于赶回村子，毕竟最后一件委托已胜券在手了嘛，何必着急呢。溜达到染色池旁，不小心将“羊皮纸”掉入池中，咦，纸上显现了文字，可是我却一点儿也看不懂，(池水须是紫色)接下来将“起司”染成青色。然后去“水源祭坛”，用斧子砍下一块水晶，这水晶有何用处呢？我找到老精灵，他告诉我说，此水晶可以防水，那么，也就是说我能去水下喽。



用笛子将我送到西岸，我把国王的肖像交给画师，免不了他又要送我一袋“颜料”。我到药师那里，将有字的羊皮纸递给她看，得到的答复是：这是秘药的配方，此药需以下几种材料：黑珍珠、核桃壳、青起司、太阳徽章。我现在只缺“黑珍珠”，这玩意儿应该可以在水下找得到，于是我赶到“河畔”，手里握着“水晶”就跳了下去。哇！我能在水下呼吸，行动自如，这个世界倒有不少奇异之事啊。在我落水处，有一棋盘，规则古怪，难度甚大，比起与老精灵下的那种，有过之而无不及。当成功地解决谜题后，得到一颗“黑珍珠”。朝左侧走，发现一符号，乘着水洞飘出的大气泡，我回到了陆地上。找到药师，将四种配料给她，得到“消失粉”。完成了所有委托，我不禁吁了一口气。心情轻松地走出村子，迎面却看见那个疯女孩，唉，想起来了，还要帮她找狗，真够烦的！在有一颗横卧大树的地方，用“树枝”帮助，安全地通过了滑溜溜的树干，往前走了没多远，听见了狗叫，我拿出酒(自制果汁亦可)，倒在“名菜”里，制成“酒菜”，将其放在小洞穴上引狗来吃(好可惜！)，这时那个疯女孩不晓得从哪里冒了出来，把狗牵走了，同时给我块“绿石”。拣起地上的脏盘子，我就离开了这里。

让我想想，事情好象办得差不多了，对了，记得猎人曾说过瀑布周围还有个讨厌的巨人呢。我悄悄地靠近巨人，使用“消失粉”，这样他就看不见我了，嘿嘿！我幸灾乐祸的拿出羽毛挠了巨人几下，吓得他飞快地逃走了，哈，这个胆小的怕痒巨人。

★解救众生★

我看了看瀑布四周，发现山石上似乎有个洞，大小和绿石差不多。我搬起一块，投过去，真笨！居然扔到水里去了，又试了两次，好不容易才将石头卡住，此时从水中升起一串金光闪闪的符号，而瀑布慢慢地消失，显出一个洞口。进洞后得到两个符号，这样，我已拥有八个符号(神殿中原有的十一个不算)。在投石前，将“颜料袋”浸浸水。

我的冒险看来已近尾声，就连音乐也显得如此欢快了。回到阔别许久的神殿，将符号摆放正确，在一阵闪光与轰鸣声中，这个古老大地上的诅咒终于被我解开了。咒文如下：

太阳月亮人
得到上面人怜悯
建造保护墙壁
人人解脱痛苦

还记得瀑布旁那个“山岩之图”吗，以前无法打开它，而现在我已完成了使命，去试一试吧，我想我应该可以回家了！“山岩之图”其实是一拼图游戏，记清楚树林的部分是此谜题的关键。完成后，将“老者的项链”放上便可进入，把“盛水的颜料袋”撒到石壁上，知道我为什么这样作吗，因为老妇人曾经说过：开启时间的门需要五彩缤纷的大地之水。进入门中，哇！可怕的地板(走的顺序：上、左、上、上、左、左、上、上、右、右、下、右、右、下、右、右、右、下、左、左、上、上、上、左、上、左、上、右、右)。我看见了卷轴，打开后，一切的一切终于结束了。

★重返现实★

当我醒来时，发现已回到了旅馆，躺在床上望着窗外昏暗的天空，感觉自已好象花了一生的时间，做了一个很长而又奇怪的梦。那些我所经历的事，以及那遥远的过去，也许只有在梦中才会出现。







[操作篇]

1. 按住鼠标左键，拉一方格，可将方格中部队编为一组。(最多九个部队)

2.SHIFT 键：可对一组部队进行增减操作。

3.Alt 键：按住 ALT 键，再用鼠标点一部队，可将该部队所在的一组部队全部选中。

4.TAB 键：小地图显示地形 / 不显示地形。

5. “+”：游戏加速。

“-”：游戏减速。

6.SHIFT F2(或 F3,F4)：锁住地图当前位置。

7.F2,F3,F4：切换地图当前位置。

[攻略篇]

第一部分 兽人战役 (Orc Campaign)

第一幕 血海 (Seas of Blood)

第一关 ZUL'DARE 地区

战况：兽人各部落已经准备好对 Lordaeron 主大陆发动突然袭击。Blackrock 部落的指挥官 Doomhammer 命令你在 Lordaeron 大陆的南部海岸 Zul'dare 地区建立一个前哨站。你的胜利将使我们看清人类可怜的防御程度以及他们无力的抵抗。

任务：建立四个农场 (Farm)；建立一个兵营。

提示：开采右上方金矿，完成任务即可。

第二关 急袭 HILLSBRAD

战况：我们的间谍报告：一队人类士兵抓获几个精灵及其首领 Zuljin，并已将他们秘密囚禁在小城镇 Hillsbrad 附近的监狱中。指挥官 Doomhammer 命令你设法营救 Zuljin 等人，并将他们带回附近的营地。Doomhammer 坚信这次突袭 Hillsbrad 将沉重打击胆敢反抗兽人的人类。

任务：营救 Zuljin；将 Zuljin 带到能量场。

提示：Zuljin 困在右上角，敌人防守较弱。开始可以直接进攻，救出 Juljin，带他到左下角的能量场。

第三关 南部海岸

战况：为了准备向 Hillsbrad 实施最终的打击，指挥官命令你在南部海岸开始建造海军设备。同时，Zuljin 和他的精灵伙伴们为了向囚禁他们的人类进行报复，已经同意向我们提供掷斧手及驱逐舰协助保护南部海岸的海军设施。为了建造我们的舰队，你必须建造一个造船厂，并要开采一种称为石油的黑色液体作为燃料。你的任务一完成，我们就对 Hillsbrad 发动总攻。

任务：建造一个造船厂；建造四个石油钻井平台。

提示：造兵营，将岛右部敌人消灭，再建造船厂，消灭敌海军。

第四关 总攻 HILLSBRAD

战况：目前舰队已经储备了充足的燃料，指挥官 Doomhammer 认为已可以对 Hillsbrad 发动总攻。同时，铸造厂的完工使我们可以建造新型战舰——运输舰，使运送部队穿越海峡进行登陆作战成为可能。

谁敢反抗我们，必将受到血腥镇压：无人生还！

任务：摧毁 Hillsbrad；杀光所有人类同盟的拥护者。

提示：此关资源充足，陆海军应平衡发展。敌人位于左上角。

第二幕 Khaz Modan 大陆

第五关 TOL BARAD 岛之战

战况：随着 Hillsbrad 的陷落，人类王国中流言四起。同时，指挥官 Doomhammer 极为欣赏你的才华，决定派你完成更加艰巨的任务。现在，一群 Stromgarde 王国的人类战士正在围攻 Dun Modr——一个十分重要的关隘。你的任务是夺回 Dun Modr，并派遣你的部队摧毁 Stromgarde 王国的 Tol Barad 要塞。

任务：夺回 Dun Modr 要塞；摧毁 Tol Barad 要塞。

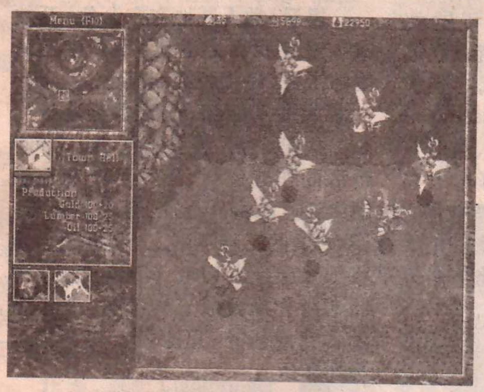
提示：尽快向下全歼敌守军。

第六关 THE BADLANDS

战况：指挥官 Doomhammer 派人带来消息：Twilight's Hammer 部落的首领 Cho'gall 要来视察 Grim Batal 地区的石油提炼厂。Cho'gall 和他的卫队将穿越 Badlands 地区，然而

Stormgarde 王国的人类士兵已在那里设下埋伏。指挥官命令你保护 Cho'gall 穿越 Badlands。如果 Cho'gall 中途被害,你也别想活了!

任务:护送 Cho'gall 至位于 Grim Batal 地区的能量场。



提示:能量场位于右下角。

第七关 STROMGARDE 王国的陷落

战况:Cho'gall 报告石油精炼厂维护得很好,兽人部落已有充足的石油储备,向人类王国发动总攻的日子就在眼前。现在唯一阻碍我们的就是 Stormgarde 王国。

任务:夺回 Stormgarde 王国南部的兽人部队的运输舰;摧毁 Stormgarde 王国。

提示:先利用现有海军夺回运输舰,再占领左方岛屿,全力发展海军。

第三幕 Quel'Thalas 大陆

第八关 CAER DARROW 王国的神秘之石(RUNESTONE)

战况:目前我军正集结在人类王国的南部。Stormreaver 部落的首领 Gul'dan 希望在人类联盟之间播洒混乱的种子,于是在 Daer Darrow 王国附近放置了一个神秘的史前遗迹——Runestone。这块神秘之石位于 Darrowmere 湖心岛上。你必须摧毁岛上的防御力量,使 Runestone 控制在我们手中。

任务:摧毁人类城堡;获得 Runestone。

提示:全力建造海军,可将守卫 Runestone 之敌大部消灭,再登陆,夺取 Runestone。

第九关 TYR'S HAND 王国的陷落

战况:Gul'dan 通过运用 Runestone 中的巨大能量,将食人巨妖变异为食人巨魔,使其掌握了大量的魔法。现在,你可以利用食人巨魔保卫 Tyr 海湾旁正在建设的城堡。

任务:在 Tyr 海湾口的小岛上建立一个城堡及一个造船厂。

提示:在强大海军掩护下强行登陆,完成任务即可。

第十关 STRATHOLME 王国的陷落

战况:Stratholme 王国是人类联盟石油的主要来源,现在正准备运送大量的石油到人类王国的西部 Lordaeron。你必须摧毁 Stratholme 的石油精炼厂及石油钻井平台以阻止敌人的这次行动。若有可能,摧毁人类联盟所有胆敢抵抗的力量。

任务:摧毁所有的钻井平台;摧毁石油精炼厂;摧毁 Stratholme 王国。

提示:先用四个炸弹人炸开石头,在右下角建立基地。此关木材极少,可派大队兽人护送一农民至右上角,建锯木厂,同时守住中部的金矿。海军可中期再建。

第十一关 Qrel'Thalas 大陆的陷落

战况:随着 Stratholme 王国的摧毁,人类联盟通往 Quel'Thalas 大陆的供给线已被切断。现在只有少数的人类战士仍在保卫着古老的 Elf 王国。为了 Elf 王国那迷人的土地,Gul'dan 释放出他最恐怖的生物 -- 死亡骑士。

任务:摧毁 Elven 要塞。

提示:敌人不断进行袭击,很讨厌。因此,多造些掷斧手及发石车,尽早消灭敌人。

第四幕 黑暗之潮

第十二关 SARGERAS 坟墓

战况:北部大陆已被攻克,现在只有 Lordaeron 大陆的西部还剩下一些顽抗者。正当兽人部落准备向人类联盟发出致命一击时,指挥官 Doomhammer 带来了坏消息:Stormreaver 部落首领 Gul'dan 背叛了我们,并强迫 Twilight's Hammer 部落协助其寻找一个被埋藏在水下的古代坟墓。他们在火山岛附近海域发现了该坟墓,并从坟墓中释放出大魔法师。Doomhammer 命令你摧毁叛变的部落并将 Gul'dan 的头颅割下带回。

任务:摧毁 Stormreaver 部落;摧毁 Twilight's Hammer 部落。

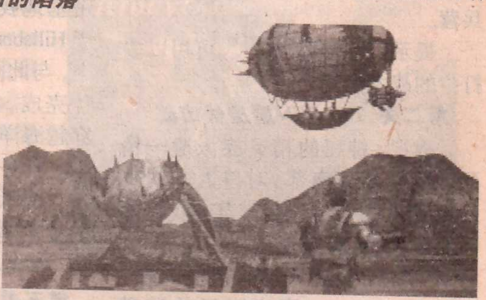
提示:敌人的建筑物多在沿海,建立一支强大的海军,可将敌人的大部分兵力消灭。登陆后,用炸弹人炸开石头,全歼敌人。

第十三关 围攻 DALARAN 王国

战况:兽人大军已经做好了横扫一切的准备,穿过眼前这片平原,就是 Dalaran 王国的首都。人类所有的魔法师已经集结在城堡,这是兽人大军征服人类的最后一道障碍。所幸的是,指挥官 Doomhammer 还有最后一件秘密武器:飞龙。

任务:摧毁 Dalaran 王国;消灭所有的人类联盟捍卫者。

提示:开始一直向下走,有一金矿(50000)。敌人的飞鹰不断进攻,应多造些掷斧手防空。中期可抢占左方一金矿,发展海军,摧毁敌人沿岸炮台,再从岛屿与大陆的连接部冲入。



第十四关 LORDAERON 王国陷落

战况:Lordaeron 王国首都的雪花石膏护栏朦胧出现在远方。人类联盟的士兵仍在不断反抗着。嘹亮的冲锋号已经吹响,黑暗之潮就在

眼前……

任务:把所有可以看见的敌人全消灭!

提示:开始时兵分两处。左军尽快建造船厂,地图中下部有石油,注意防空。右军造四五个箭楼防空。此关敌人有潜艇,飞鹰。

尾声

胜利的火焰染红了Lordaeron王国首都的天空。你的胜利使指挥官Doomhammer决定提升你为战争统帅,统领你自己的部落。人类联盟被彻底征服了,战争的幸存者也都被杀害。从此,Azeroth王国和她所有的大陆陷入了无尽的黑暗……

第二部分 人类战役 (Human Campaign)

第一幕 Lordaeron王国的海岸

第一关 小镇HILLSBRAD

战况:指挥官Terenas命令你在小镇Hillsbrad旁建立一个前哨站,因为有谣言说兽人军团将要突袭这个地区的沿海城镇。你的前哨站要向人类联盟提供食物及信息,因此,你须建立四个农场和一个兵营保卫Hillsbrad。

任务:建立四个农场;建立一个兵营。

提示:只有四个敌人,可用以多打少的战术全歼之。

第二关 TARREN磨房伏击战

战况:神秘的精灵族派遣一精灵弓箭手来到南部,对兽人军团将发动进攻的传闻进行核实。我们的间谍报告:该精灵弓箭手在穿越Alterac王国时被兽人部队伏击,现已被囚禁在Tarren磨房附近的监狱中。指挥官Terenas很希望精灵族能够加入人类联盟。因此命令你寻找该精灵并将其带回。

任务:寻找被俘的精灵弓箭手;将其带到能量场。

提示:精灵弓箭手困在左上角。此关敌人共有十个,可先造一兵营,再去营救。

第三关 南部海岸

战况:随着精灵弓箭手的安全返回,精灵族议会毅然决定将Quel'thalas大陆的所有精灵军队与Lordaeron王国结盟。为了证明精灵族的诚意,由精灵族驱逐舰组成的强大舰队被派来协助保卫Lordaeron王国。为了迎接舰队的到来,人类联盟中的Kul Tiras王国首领海军上将Proadmoore,命令你在南部海岸建立海军设施。有消息说兽人族在主大陆附近有一秘密基地,因此你必须火速建造防卫设施。

任务:建造一个造船厂;建造四个石油钻井平台。

提示:本关敌人很弱,先建兵营,肃清左边的敌人,再建造船厂。

第四关 攻击ZUL'DARE地区



战况:海军设施已基本建设完成,Proudmoore建议应将兽人族的秘密基地找出。侦察机报告敌基地位于Hillsbrad东南,Zul'dare地区的岛屿上。与此同时,技工报告铸造厂已设计完成,我们已有能力制造运输舰穿越海洋进行登陆作战。

任务:摧毁兽人族基地。

提示:敌人在右下角,利用附近的金矿建立一支强大的海军。

第二幕 Khaz Modan大陆

第五关 TOL BARAD基地增援战

战况:由于你作战的胜利,指挥官决定派遣你和你的部队加入主战场的战斗。此时人类联盟中的Stromgarde王国与Kul Tiral王国的军队正集结在Khaz Modan大陆的北部边界,全力阻止兽人族南侵。在Dun Modr地区,兽人族的一个前哨站不断击溃人类联盟军队的进攻,并破坏附近的农场。你必须增援Tol Barad基地并摧毁敌前哨站。

任务:增援Tol Barad基地;摧毁Dun Modr地区的兽人族前哨站。

提示:敌人基地在右上角。开始敌人进攻我岛上基地,我军应迅速登陆支援,将损失减到最小。

第六关 DUN ALGAZ地区之战

战况:兽人族由于在Dun Modr地区的作战失利,不得不向南部撤退,穿越Trandol山谷,退守Dun Algaz地区的二号哨站。人类联盟希望将兽人族赶出Khaz Modan大陆,因此命令你摧毁敌二号哨站。为了帮助你完成任务,皇家骑士将会加入你的队伍。

任务:摧毁兽人族在Dun Algaz地区的哨站。

提示:敌人在左下角,本关海军基本无用。可多造些骑士,掩护巨弩。注意抢占左上角的金矿。

第七关 GRIM BATOL基地

战况:我方侦察机报告发现了兽人族在Khaz Modan大陆的主要石油加工基地Grim Batol。指挥官Lothar认为这是一个对兽人族给以致命打击的好机会,因此命令你带军队潜入Grim Batal基地,消灭所有敌人。一旦摧毁了Grim Batal基地,可以认为兽人族将被逐出Khaz Modan大陆。

任务:摧毁五个石油钻井平台。

提示:先向下营救三辆发石车,再渡海占领右上角的金矿,在金矿旁建基地,发展海军。此关没必要全歼敌人,完成任务即可。

第三幕 北方大陆

第八关 TYR'S HAND王国

战况:随着Dun Modr基地及Grim Batol基地的摧毁,兽人族不得不撤出Khaz Modan大陆。于是,指挥官Lothar将你的部队驻扎在北部大陆负责保卫边境。这时,Tyr's Hand王国的农民发动了小规模的叛乱。你必须平息这场叛乱并维持该地区

的秩序，将该地区所有隐藏的兽人族部队消灭干净。

任务：平息农民叛乱；建造一座城堡；消灭所有敌人。

提示：迅速向上进入基地，制止暴动。敌人分布在另外三个角。好好利用基地旁的金矿，将敌人各个击破。

第九关 DARROWMERE的战斗

战况：正当我军在北部边界密切注视着敌人的动向，Lordaeron王国主教的助手 Lightbringer来到前线，安慰在战争中遭受不幸的人们。指挥官Lothar命令你保护 Lightbringer及其随从，使他们安全抵达Caer Darrow王国。



任务：保护Lightbringer到达Caer Darrow王国的能量场。

提示：本关敌人共有七艘战舰。可以先设法诱歼敌战舰，再逐个消灭海峡两岸的炮楼。Lightbringer在左上角，能量场在右下角。

第十关 囚犯

战况：在Caer Darrow王国的战斗中，我们抓获了一些Alterac王国的反叛士兵及一群帮助兽人族的航海者。在指挥官的要求下，你运送这些反叛者到Lordaeron王国的首都接受审问。

任务：建造运输舰；运送四个Alterac王国的叛徒至能量场。

提示：先造战舰，消灭敌人海军；组织舰队在地图中部登陆，建船厂；用战舰消灭沿途炮台，将在右下角反叛者运回能量场。

第十一关 ALTERAC王国的毁灭

战况：指挥官Lothar带来惊人消息：人类联盟中出现叛徒——Alterac王国的首领 Perenolde从战争开始就一直为兽人族提供情报。前次 Tyr's Hand王国的农民叛乱也是由Alterac王国的间谍引起的。Alterac王国的背信弃义必将受到惩罚。

任务：营救被困的魔法师和农民；摧毁Alterac王国。

提示：开始金数为零，必须全力以赴将困于左上角的魔法师与农民救出。此关要建立强大的陆军才能取胜。

第四幕 重返Azeroth大陆

第十二关 CRESTFALL的战斗

战况：随着Alterac王国的覆灭，北方的兽人军团开始大规模地撤退。这时，海军上将Proudmoore带来消息：我们的潜艇在Crestfall附近发现了兽人族的主要海军基地。Proudmoore认为兽人族正在集结所有残余舰队，准备撤退至Azeroth大陆。指挥官Lothar命令你在敌舰队撤退之前摧毁其海军基地。

任务：摧毁兽人族的运输舰；摧毁所有的造船厂及所有的油船。

提示：本关敌人有潜艇，用侦察机保护舰队；全力发展海军，可到右下角采石油；中期在右上方两岛屿登陆，开采金矿；

第十三关 突袭BLACKROCK城堡

战况：兽人族的残余舰队在溃败途中逃至Azeroth大陆的北部海岸。海军上将 Proudmoore认为兽人族正打算增强Black Rock要塞的防守力量。Proudmoove及国王Terenas一致认为你是围攻Black Rock要塞的最佳人选。

任务：摧毁Black Rock要塞；消灭所有敌人。

提示：敌人不断在左部登陆，并派飞龙偷袭。我方应首先开采左边的石油，造战舰固守；中期在右上两岛屿登陆，有两金矿。

第十四关 圣门

战况：当Block Rock要塞被攻陷后，兽人族被赶至北方。曾经不可一世的兽人族重新集结所有军队保卫他们最后的希望——圣门。与此同时，指挥官Lothar去世了，你被赋予重任，指挥人类大军彻底消灭兽人族——摧毁圣门……

任务：摧毁圣门。

提示：先在左下角强行登陆，抢占右方金矿。多造弓箭手防空。最后用魔法师摧毁圣门。

尾声：

圣门的遗迹矗立在沼泽中，那里曾经是邪恶势力的发源地。现在，黑暗已经消失，兽人族的幸存者逃向Azeroth大陆的最北方，他们的力量已被彻底摧毁。Azeroth大陆再次回到了人民的怀抱！

［经验篇］

1. 潜艇只可被己方飞行器、炮台、潜艇发现。

2. 舰队最好混合编组：六艘主力舰，两艘驱逐舰（防空），一架侦察机（防潜艇）。

3. 兽人战役较易，初玩者首选。

4. 只有魔法师才能摧毁圣门。

5. 基地尽量靠近金矿，可加快采金速度。（木材，石油同理）

［速胜篇］

在游戏中按一下“ENTER”，屏幕下方出现“MESSAGE:”。这时键入以下秘技：

ON SCREEN：可看清所有地图，包括地形及敌人的动向。

VALDEZ：石油加5000。

MAKE IT SO：加快建设速度。

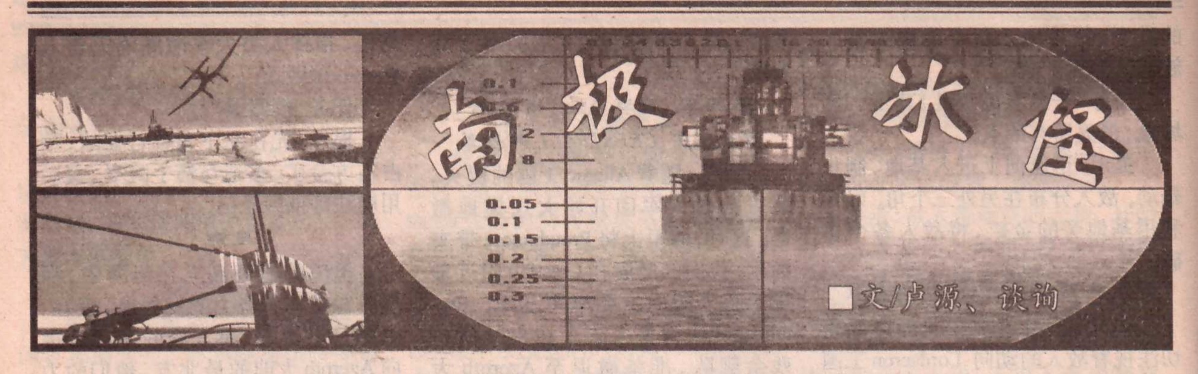


HATCHET：加快砍树速度。

IT IS A GOOD DAY TO DIE：无敌模式。（只怕魔法攻击）

GLITTERING PRIZES：金加10000，木材加5000，石油加5000。

后果：游戏对你的评价将会是：CHEATER（骗子）。



《南极冰怪》(Prisoner of Ice,又译"冰极死囚")是INFOGRAMES公司于1995年下半年推出的又一角色扮演游戏的力作,它以电影惯用的叙述手法向游戏者展现了一个曲折诡异的故事。游戏中的人物皆为以真人为原型的三维造型,宽银幕画面优美流畅,衬以恰如其氛的背景音乐,给游戏者一种身临其境的感受。

《南极冰怪》为光碟语音游戏,要求486\DX\33以上的CPU、数兆的硬盘空间、一只鼠标、倍速CD-ROM驱动器和声霸卡。游戏提供两种显示模式:对于使用320×200×256色分辨率的玩家来说,只需一个VGA显示卡和4M内存,而对于要求640×480×256色分辨率的玩家,则需要一个VESA SVGA显示卡和8M内存。当然,后者的视觉享受远非前者所能比啦。

现在,就让我们一起去领略游戏的魅力吧。



第一章紧急下潜

1937年1月,英国皇家海军的维多利亚号潜艇奉命前往南极执行一个营救行动。救起了年轻的挪威探险家B.Hamsun以及他的两个古怪的大木箱。



B.Hamsun被救起时已神志不清,不停地说着胡话,而他的父亲Peter Hamsun未能获救,可能仍然被关押在纳粹的一个极秘密的监狱里。

我——美国秘密情报局工作的Ryan中尉,受上司派遣到维多利亚号协助完成这次救援任务。当我正在主控室与Lloyd舰长聊着B.Hamsun和他的木箱时,潜艇受到了纳粹的攻击,潜艇尾部被深水炸弹击中。我和舰长前往船尾的货舱查看,发现舱内燃起了大火,一个储藏间的门大开,而看守的船员已经死了。原来冰封木箱的储藏间受热冰融化,木箱里的怪物破冰而出,这时,舰长也被怪物吃掉了。我迅速关上了储藏间的门,暂时把怪物关在里面,然后拿起墙上的灭火器把火扑灭,退回到主控室。我打开舰长的抽屉查看(鼠标右键为查看),拿走里面的录音机、密码本和一串钥匙。我走进右边的船舱,在左方的门边拿到了一把斧子,在床下拿到了钉鞋和救生衣,在右下方的小桌上得到了一枚勋章。然后,我来到Hamsun的床前,支走看护他的船员,用勋章对Hamsun进行催眠,想询问他一些事。但被催眠了的Hamsun只是反复念着一句咒语,我虽然疑惑,但直觉让我用录音机把这句咒语录了下来。

回到主控室,怪物已破门而入,我灵机一动,使用录音机放出那句咒语,果然有效,怪物消失了。这时,潜艇剧烈地震动了一下,发现潜艇已严重损坏,我和大副Driscoll商量如何发S.O.S信号,大副给我一个对讲机并让我去找机械师Stanley。我下到主控室下面的引擎室,看见机械师被压在一根钢柱下面,我扳动右方的滑轮开关(Switch),用对讲机指挥大副操纵滑轮吊起钢柱,救起了机械师。我告知机械师外面发生的可怕事



件，于是他说出了通话所用的频率。我顺手抄起了地上的一个扳手回到主控室，用密码本启动联络仪器，发出了S.O.S信号。大副告诉我，由于潜艇进水严重，无法浮出水面给救援船发定位信号，于是我决定用鱼雷把我发射出水面。我来到货舱，穿上钉鞋，走到两个储藏室之间的小壁橱(chest)前，用钥匙开锁，得到一把信号枪。回到主控室，发现被怪物破坏的货舱门倒在地上，就用扳手把门上的转轮卸了下来。

来到船舱，发现通往鱼雷室的电控门由于电路受损而不能开启，Hamsun也不见了。于是我回到主控室，用斧子劈开(右面的)电路箱，发现里面的很多电路已经断了。凭我的电工知识知道，需要把上边到下边的黄线、灰线和青线各连成通路。我拨动了若干开关，终于连通了电路，顺利地进到鱼雷室。将转轮安到右边的小孔上，转动转轮，排空了积水，拾起一枚信号弹，然后打开一枚标号为C-26的空鱼雷的盖子和相应的鱼雷出口，用对讲机通知大副发射C-26号鱼雷后迅速钻入鱼雷。

就这样，我顺利地发出了信号弹，前来救援的舰艇找到了维多利亚号。



第二章 叛徒出现

我们停泊在英军的Edwards基地。在潜艇上的一个金属柜里，我们找到了Hamsun并将他安置在基地的医疗室，他的另一只箱子被锁在仓库里严加看管。负责此次任务的Sears长官接见了我，正聊着，一个士兵进来报告：我方在纳粹中的间谍“茉莉小姐”送来了一部胶片。Sears长官吩咐我在此等候基地主任Quincy，便匆匆地走了出去。我百无聊赖间，在Quincy的桌上发现了我的简历和一包香烟，于是顺手拿到怀里。这时，Quincy走了进来，极不耐烦地把一份勤务登记表交给我，便把我赶了出去。

我出了门，把登记表交给门边的书记官，这时，基地响起了警报，书记官奔了出去。他的桌上有一部胶片，一定是“茉莉小姐”送来的那部，我见四周无人，迅速地把胶片拿起，走到报告厅，和放映员聊了几句关于Quincy的话，见时机成熟，便递上香烟套近乎，让他放一放这部胶片。从胶片上，竟发现Hamsun原来已被冰怪附体，看来纳粹是在做人体实验。我默默地回到大厅，遇到医生，他告诉我Hamsun不见了，在Hamsun的床尾发现了一些绿色的粘液，我装作什么都不知道打发走医生。

走到Sears长官办公室旁的发报室，报务员递给我一份美国总部发给我的电文。电文说：截获了一份由Edwards基地发往纳粹Schlossadler基地的密电，这说明Edwards基地有叛徒。总部要我去查一下基地的个人档

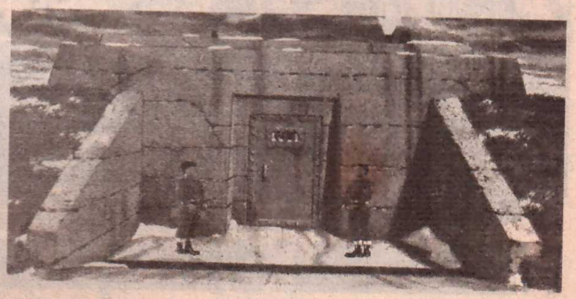


案以找出叛徒，并密切注意Hamsun。报务员告诉我档案室在地下室而且需要一张通行证方能进入。我猛然想起Sears长官的办公桌上有一张尚未签署完的通行证——还缺照片和公章，于是我用开水壶里冒出的蒸汽把简历上的相片弄了下来，然后趁着没人，潜入长官办公室寻找公章，终于在Sears长官的挂相后发现了密码箱。但密码是什么呢？我又在Quincy办公桌的左抽屉里发现了一张写着“523”的残纸，这肯定是密码的后三位。我开始试开密码箱，终于用496523打开了。(笔者：游戏中，我始终未能找到前三位密码，最后只好用穷举法去试，好在最多只有1000种可能，因496极接近000～999的中间数，所以可能游戏原意就是要求穷举的。若诸位玩家另有发现，望来信告知。)。我从密码箱里拿到了公章和一把维多利亚号自爆装置的钥匙。把相片贴在通行证上，再盖上章，一切都完美无缺了。

第三章 智斗冰怪

我来到地下室(basement)，出示了伪造的通行证后，顺利地进到大厅。

这里共有三个房间，我习惯地推开中间的门走了



进去。发现靠窗的大箱子里装着一具士兵的尸体，一定又是冰怪干的！惊魂未定的我拿起左边架子上的一个罐头(tin)走了出去。这时门外的警卫正进行换班，从他们嘴里得知武器室的看守爱抽烟。

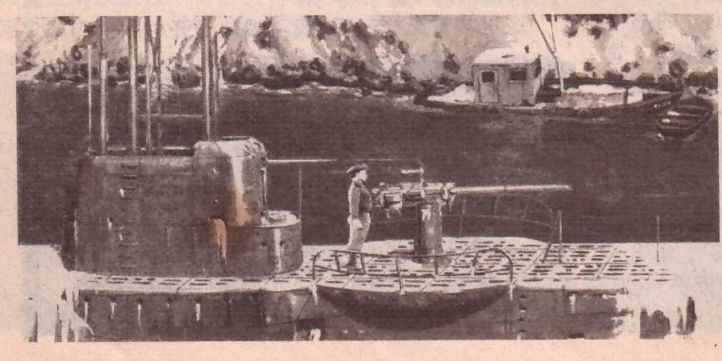
我来到医疗室，请护士小姐替我约见医生。见到医生后，告诉他我吃了罐头里的东西后感到胃痛，于是医生给我去找药，我趁无人之际拿走了桌上的一本书。

出了医疗室，径直走到上方的武器室门前，敲敲门，把刚拿到的书送给开门的士兵，他很高兴地让我进去。进到武器室，档案室就在眼前，可档案室的看守偏不让我进去。但这可难不倒我，我想起地下室大厅贴着一张防火通知，决定放一把火，好混水摸鱼。于是我趁着那士兵正专心致志看书的时候，把墙上的灭火器藏了起来，拿起他点燃后放在桌上的香烟扔进一边的垃圾桶里，然后迅速地躲到右边的黑暗角落。(反正大家都知道这个士兵爱吸烟，都会以为这火是他不小心引起的。)。不一会儿，这个专心的士兵发现起火了，又找不到灭火器，急得大叫起来，跟档案室的看守一起逃了出去。我出来用灭火器灭了火，大摇大摆地走入档案室。

打开存放档案的抽屉，惊讶地发现：档案全不见了，只剩下一个叫Parker的人的档案。于是只好失望地走了出去。刚出门，碰到了闻火而来的Sears长官，他表扬了我的英勇灭火行为，并把我带到办公室谈些事情。

有些做贼心虚的我来到办公室，Sears长官告诉我Hamsun的那个箱子已变成了碎片，看守它的士兵也死了。我告诉他关于维多利亚号上冰怪的事，于是长官让我回到潜艇去找寻一些Hamsun可能遗留下来的东西。

我回到维多利亚号，舱门紧锁，看来只好找工具把它打开了。我走向船头，路上拾起一条缆绳，栓在船舷上，扶着它上了船头，在船头的工具箱里拿到了两个金属零件，用它们拼成了一把开舱门的钥匙。打开舱门，来到Hamsun睡过的船舱，在床头的柜子里找到了一页Hamsun留下的纸。Sears长官果然料事如神！







我兴冲冲地走到主控室，不料一个冰怪从天而降，拦住了去路。我掏兜找能战斗的武器，手指却碰到了一把钥匙：维多利亚号自爆装置的钥匙！我冲向自爆装置的按钮(button)，插入钥匙，顿时全船的警报响起。我趁着怪物被警报吓住的一瞬间，快步爬上梯子，逃离了维多利亚号。随着爆炸的一声巨响，怪物与潜艇一起飞上了天。

我回到基地，却被一个武装士兵拦住了。原来，报务员被杀了，发报室被破坏，基地的通讯陷入瘫痪之中，而Sears长官也失踪了。这时，医生把我叫到了医疗室，告诉我在Hamsun的血液里发现了非人类的细胞，并给我看了Hamsun的笔记本。本上写着：在地上画一个五角星可定住冰怪，用一种魔石可使冰怪消失。谈话间，护士小姐尖叫着从右边的病房跑出来，脸色煞白。一定出了什么事，我冲进病房，发现Hamsun变成了冰怪，把Quincy活活吃掉了，Quincy临死前叫道：“魔石，魔石，在地图背后……”。我赶紧在地上画了一个五角星，把怪物定在里面，然后出去寻找Quincy所说的魔石。

我路过医生的桌子时，拿到了一根针。到了长官办公室，经仔细寻找，发现地图的中间有一小孔，用针一捅，地图应声而开。看我找到了什么！一块魔石，还有一份绝密报告。报告里竟然夹着来自纳粹Schlossadler基地的文档！原来Sears长官就是叛徒！

我用魔石消灭了冰怪，然后拾到一张Quincy留下的文件。事情终于真相大白。(未完待续)

今后真的没有冰怪了吗？游戏的结局又是怎样的呢？我想还是让我们暂时告别屏幕，看一眼窗外……让我们的心、眼睛尽情地放松。　——责编　阿魔

PC GAME 风景线

一、《天龙八部》

智冠公司是台湾唯一一家将金庸先生的武侠作品改编成游戏的公司，而且先后推出了动作游戏《笑傲江湖》、冒险游戏《射雕英雄传》、RPG作品《倚天屠龙记》和《鹿鼎记之皇城争霸》。但由于金庸先生的作品气势磅礴、容量宏大、情节曲折而感情细腻，所以智冠公司改编的作品几乎无一款能得到所有玩家的认可，而相对来说《倚天屠龙记》算是比较成功的作品。在这款游戏中，台湾游戏的制作群们敢于运用欧美风格的华丽的3D引擎来构筑游戏的框架，当时可谓轰动一时。所以此次《天龙八部》同样采用相同的框架。

《天龙八部》的内容将以段誉为主，按现在的策划剧本来看，乔峰和虚竹均未登场，这也是智冠公司的一贯作法，至今除了《倚天屠龙记》外，其余改编的三部作品均是有头无尾。而现在看来，《天龙八部》所包含的内容也不过是原著五分之一的内容，如果按智冠公司所说，他们将全力于段誉的个性和传奇刻画的话，那么我倒希望他们别三心二意地做些吃力不讨好的傻事。

游戏将采用640×480×65535色的画面效果，也就是我们所说的真彩效果，这就是说对显示卡的要求将是512K内存或以上；游戏将采用即时对战方式进行，所以激烈的战斗将很容易使玩家进入兴奋之中；游戏的场景按真实高度比例全部采用3D STUDIO绘制，所以大场景华丽而又气派，小场景细腻而又优美；游戏中将有一百多人出场，谜题花样百出，但智冠公司答应决不会象《凯兰迪亚传奇Ⅲ》那样刁难和捉弄玩家。

最后我对这款游戏总体的感觉是其具有《笑傲江湖》的动作引擎，又有《倚天屠龙记》的表现方式和3D场景，再将《鹿鼎记之皇城争霸》的地图方式用3D表现出来，这样再加上超SVGA模式就是《天龙八部》，希望它不是又一款神龙见首不见尾的“百年大计”作品。

第一印象分:85（特约撰稿/卫易）

二、《英雄圣战》

这是很老套的情节，人类开垦了广阔的岛屿，将岛屿上曾经生活着的魔类封印在黑暗之岛，然而不久开垦的岛屿建立了独立的政权并向帝国发出了独立的挑战，虽然他们的力量还不算强大，但帝国终没能将这岛屿的统治权握在手中，独立成功的公国获得了暂时的和平，而多年后帝国将因此发动战争。

这是台湾美梦成真软件工作室即将推出的全中文策略游戏，采用320×200的解析度，但游戏表现出来的画面非常干净和华丽，尤其小人物的动作表现十分细腻，各种魔法的使用使场面十分热闹。游戏采用“实模式”，所以对286CPU、1MRAM的PC GAME玩家来说，将是十分合适的策略游戏。

但就现在游戏发展方向来说，这款游戏的情节虽然丰富，但似乎没什么新意，这块大陆的名字叫做卡斯特罗普，其开拓和独立的过程让人想起美国的诞生，但开拓者惨绝人寰地屠杀在当地生活近千年的印地安人时不也称他们为“红魔”吗？所以希望台湾游戏能够尽快走出这种让人反感的莫名其妙甚至可说披着圣战的名义去侵略的战斗的作法。

第一印象分:65（卫易）

三、《银河列国志之铁锁的星群》

华义国际自从《特勤机甲队》系列和《魔域传说Ⅳ波斯战记》后很久没有推出过一款有分量的游戏，所以这次他们寄希望于日本LOGIN榜亚军的热门游戏《银河列国志之铁锁的星群》能再掀起一股浪潮。

游戏的情节是星系中年轻的卡鲁雷翁国王子葛莱姆在父亲被刺后回国继承了王位，他面对的是刚建立不久的王国、叛变的卡依将军领导的皇国解放机构和其它各国的沉默观望，在这危机四伏的关键时刻，一切得看你的了。

游戏的类型基本上可看成将《三国志》类的战略游戏搬上了银河中，除了辽阔的星群会给你带来极大的利润和人才外，强大的工业力量能产生尖端的科技，而融入科技力量的最新战机和舰队才是你制胜的无敌长矛。游戏开始时叛变力量会向你发出各种挑衅，而你必须在百废待举之时应付这艰难的时刻，虽然你能用卫星来增加星球防御力，但每一回合都需要一定的工业能力和金钱，因而这个时期已够你手忙脚乱一阵了。

在平息叛乱后，你的目标是建立宇宙的同盟，建立宇宙的舰队，你得充分利用圆滑的外交手腕、强大的军事力量、无限的工业能力、忠诚的精英人才来完成这一梦想，让那些讨厌战争的人拥有和平，让那些喜欢战争的人进入坟墓，让那些不知道战争的人永远不知道什么是战争，这是你的梦想。

游戏的画风仍延袭日本游戏的传统风格。

此外游戏的战斗方式将会有矛与矛的舰队相遇战，矛与盾的要塞攻防战以及不战屈人之兵的外交战，所以游戏的框架非常宽广。此游戏对我的吸引力已达到极限，甚至我相信对战略游戏迷来说，这是款超过《三国演义Ⅱ》和《三国志》系列的作品，我对它万分期待。 第一印象分:95 （卫易）

四、几款欧美新游戏

★《NAVY STRIKE》

这是款策略与飞行模拟并重的模拟游戏，在这里你将不再是纵横天下的空中"兰博"，而是运用策略的头脑执行各种形形色色的任务来捍卫美国的利益。玩家的主要任务就是布置战斗力在适当的地方来执行例如巡逻、战斗、防守的任务，从这点来看你更象是美国国防部参谋长，当然如果你愿意的话，也可以"身先士卒"地驾驶F-18、F-22等战斗机翱翔蓝天，但这可能会显得很滑稽。

★《ALLIED GENERAL》
（同盟将军）

虽然自己的英文能力实在太差，但还是非常喜欢《装甲元帅》这样的优秀策略游戏，尤其我曾经将《巴顿将军》这部书反复读过三次，所以对PATTON的坦克群实在是情有独钟。这次由SSI公司出品的《ALLIED GENERAL》是一款关于二次大战欧洲战场的策略游戏，你可以选择盟军或者德军，在老虎坦克辗转战场之际，你会发现游戏的人工AI比起《装甲元帅》来说要高出不少，所以喜欢策略游戏的朋友一定不要错过这款游戏。

★《POLICE QUEST V SWAT》
（警察故事5）

和《国王秘史》系列相比，《警察故事》同样是SIERRA手中的一张王牌系列，这次你得从头做起，以一个新手的身份参加各种训练，包括基本训练和射击训练，以便通过学习掌握一名真正的警察应该掌握的技能，然后你才能在各种紧张和危险的任务中得心应手。游戏支持SVGA模式，全部以鼠标操作，游戏的难度中等，从演示版来看似乎是真人射击游戏。

★《SHANNARA》

LORI和COREY COLE以TERRY BROOK的小说为题材制作了一款清新、幽默的冒险游戏《SHANNARA》，这款以LEGEND ENTERTAINMENT一贯画风制作的游戏图形优美、结构巧妙、对话风趣，而最可贵的是游戏虽然谜题甚多，但非常合理、紧凑。游戏讲述的是一个带有神话色彩的王国，一些流浪天涯的勇士的故事，整个游戏的表现可以和WESTWOOD的《凯兰迪亚》系列相比美。

★《THE TERMINATOR
FUTURE SHOCK》

又是DOOM，由BETHESDA SOFTWORKS制作的《FUTURE SHOCK》就是又一款用一个人的能力和勇气拯救地球全人类的英雄篇章。但这款游戏的不少细节处理远远超越《DOOM Ⅱ》的。如果你在玩过《QUAKE》的DEMO后发觉这款游戏的制作显得有些华而不实时，或许你会和我一样将目光放在《FUTURE SHOCK》上，因为我觉得，这才是我喜欢的DOOM类游戏，只要制作得好，我永远都是DOOM LIKE的支持者。

五、《美少女梦工厂Ⅱ》
光碟豪华版

你是否和我一样也是《美少女梦工厂Ⅱ》的热烈支持者？这款游戏对中文地区的玩家来说，简直就是个奇迹，因为她不但能在台湾夺取94年度软件世界榜的游戏总冠军位置，还领导了台湾游戏潮流达两年之久，并且在两年内始终占据各类排行榜的高位，并在大陆各榜稳占十甲之内。这次GAINAX公司推出了《美少女梦工厂Ⅱ》光碟豪华版无非是针对WINDOWS和WINDOWS95市场的。将聘请日本著名卡通片配音人笠原弘子为游戏配音，是《超时空要塞》等著名动画片的配音人；而且游戏的音乐全部由专业人员重新制作过，所以《美少女梦工厂Ⅱ》光碟豪华版所带来的音效和音乐将是和以前截然不同！ 同样游戏的画面也将采用640×480×256色来表现，这样原本就非常精美的图形将再次得到改善，喜欢女儿的朋友可以在此再续前缘。 （卫易）

六、《狩魔猎人Ⅱ》

在我眼中《狩魔猎人Ⅱ》是款非常精彩的互动式冒险游戏，即使从文学作品的角度上来看——这部作品也是十分难得的。同样，如果这样的作品多些，我想我们的"PC GAME文化说"也会更加响亮些。

《狩魔猎人Ⅱ》的故事延续于上篇，在光明与黑暗、科学和超自然、人性和欲望、真实和梦魇的较量后身兼书店老板和作家的盖布瑞侦破了一连串的案件，将过程写成了书后开始全力投入超自然力量的研究。而这次，主角的任务是揭开狼人的面纱。游戏中各种神秘的梦境在预示着各种未知的神秘东西，而主角正是在这危机中和他的女助手葛瑞丝无畏地追寻答案。

游戏的画面采用真人电影分镜模式，并且放弃了用3D技术制作背景来和真人拍摄效果数字合成的方式，改由实景照片和真人拍摄数字合成的方式使画面质量提高不少。由作曲家ROBERT HOLMES和伙伴们为各个人物制作了不同的主题曲，各种乐器的运用配合游戏的气氛非常恰当。

无论怎么看，《狩魔猎人Ⅱ》是款十分优秀的冒险游戏。

第一印象分:85 （卫易）

七、《大富翁3》

大家如果还记得的话，相信有一款益智游戏曾经给中文游戏界留

下一段佳话，那就是由大宇公司狂徒小组开发的《大富翁》，即使在如今的中文地区的不少奔腾机器上，照样有不少朋友玩得不亦乐乎，我觉得最大的原因这是款难得三、四个人挤在一部电脑上都能玩得喜笑颜开的游戏。

去年年底有《超级大富翁》推出，虽然那不是狂徒小组的作品，但听说也卖了数万套出去，这下狂徒小组自然不甘自己的招牌让别人夺去，所以在《仙剑奇侠传》完成后制作了《大富翁3》。游戏破天荒地抛弃了大宇拿手的320×200×256模式，而改用640×480×16的模式；出场人物由8个增加到12个，除了阿土仔、钱夫人、孙小美外全部是新角色；游戏的地图框架是台北市、台湾省和祖国大陆，各种地域风格在此将一一展现；游戏的策略有一定增加，除了购买土地战更加激烈外，你还可以租借、炒卖、改建各种设施；在股票交易中，如果你拥有某公司50%以上的股票，就可成为该公司的董事长，享有经营权和免收费特权；这次你的资金来源将不再只是现金和存款，你将可以获得信贷甚至去借高利贷，但后果可要自负；游戏中当你购买了各种车辆时，你甚至可以一次拥有三两次前进的机会。游戏支持的硬件基本配置为286CPU、570K RAM，键盘操作。

第一印象分:70　（卫易）

八、《爆笑水浒传》

和《大富翁3》一样，《爆笑水浒传》同样是款益智棋类游戏，可以说是去年汉堂推出的《爆笑三国志》的姐妹篇。因为游戏中的所有主角不再是替天行道的好汉，而是满口笑话、行为古怪的丑角；同样他们也不再舞刀弄枪，更多的是为钱奔波；游戏中有观光、武术、房地产、军火、资讯、娱乐、金融、交通和运输业供你选择，你得广聚英才，为你的事业添砖加瓦。游戏支持的硬件基本配置为386CPU、4MB RAM，可键盘、鼠标操作。

第一印象分:65　（卫易）

九、PAPYRUS的赛车里程

《风闪电驰SPEEDWAY》、《印地大赛车INDY CAR RACING》、《云斯顿赛车NASCAR RACING》和《印地大赛车Ⅱ（INDY CAR RACING Ⅱ）》1989年，80286的CPU还是主流，即使是80386/16的CPU也相对来说还是那么高不可攀，但PAPYRUS这个默默无闻的公司就委托EA公司发行了他们制作的模拟赛车游戏——《SPEEDWAY风闪电驰》，这是第一款被认可的赛车游戏。让PC GAME玩家来看，这部作品的几何贴图技术非常粗糙，而且图形的表现仅仅支持EGA，但首创的后视镜的效果在游戏中的应用，给我们带来了个较为真实的赛车环境，从而带给了赛车迷在PC GAME上赛车的信心。但由于受到CPU和图形卡的限制，这类游戏一直没有什么好作品。1993年我的PC刚完成80386/40的CPU升级，内存也达到4MRAM，而PAPYRUS也在当年推出了《INDY CAR RACING印地大赛车》，这又是一款非常经典的赛车游戏，这时游戏的画面已达到VGA的320×200×256模式，并且PAPYRUS在游戏中又率先引进了自动驾驶的概念，游戏所包含的跑道中出现了加州LAGUNA SECA这条被认为是世界最优秀的赛车跑道。而此时3D贴图技术已开始成熟，并被运用在各种类型的游戏上，而对赛车游戏尤其重要。94年486系列机器就以绝对的优势将386系列挤出了世界计算机的舞台，虽然我在当年年中就升级到486/80CPU、全LOCALBUS的IDE图形卡和16MRAM，但面对当年的《NASCAR RACING云斯顿大赛车》就已几乎无法负荷。因为PAPYRUS制作的《云斯顿赛车》虽然磁碟版本只支持到VGA的320×200×256模式，但CD版本就支持了640×480×256的SVGA模式。同样，这也是款非常经典的游戏，即使现在，我和一些朋友还是觉得这是款整体表现上最优秀的赛车游戏，无论是画面、人工智能、操作、气氛、音乐、引擎和跑道安排上，这款游戏都是最棒的。PAPYRUS尽量在游戏中给人身临其境的感觉，并通过这套游戏确立了自己在赛车游戏的主导地位。这同时标明赛车游戏的SVGA时代已经来临，而其依赖的新芯片PENTIUM时代也将来临。

《印地大赛车Ⅱ》已在国外推出，由于《印地大赛车》本身不支持SVGA模式，所以在《印地大赛车Ⅱ》上，我们就可以一尝SVGA的威力，那可以用一句话来表示，就是“如果你玩过了SVGA模式的赛车游戏，那么VGA的赛车游戏一定让你倒胃口！”《印地大赛车Ⅱ》的矛头明显指向《THE NEED FOR SPEED》，因为前者以高质量的画面和轻松的驾驶环境取胜，那么《印地大赛车Ⅱ》就以其一贯的真实紧张的实况来证明PAPYRUS才是真正第一的赛车游戏制作公司。游戏需要高度的技巧和敏锐的判断应变力，所以只适合赛车游戏高手玩。游戏支持的硬件基本配置为:486/DX33、4MRAM。（卫易）

十、《绯王传Ⅱ》

大宇终于加入了改编PC98游戏的行列，但似乎其出手另有天机，第一款改编后推出的是经典的智力游戏《仓库番》，结果让不少铁杆子“搬运工人”又忙了整整一个寒假，听说有朋友从大年三十搬到元宵节，差点就从地球上消失了。

这次大宇改编的日本PC98游戏为《绯王传Ⅱ》，而且听说将只发行CD版本，所以说大宇的行为就是与众不同。这是款具有即时战斗引擎的策略游戏，和《黑暗天使》一样，游戏一开始就烘托出非

常悲壮的气氛。一位叫做理查·马金泰尔的勇士在经历了无数的英雄故事后统一了大陆,他建立了强大的王国,掌握着操纵鬼神的能力,他为人民付出了一切心血,但人们却因此而害怕他、疏远他,并称他为“绯王”。这一切使这位英雄伤心,他终于决心离开了这个国家,但在离开时,他邂逅了一位少女并和这少女有了一段短暂的时光。最后,英雄留给这少女一枚戒指而离开了伤心的她。六年后,这个国家开始崩溃,少女成为暴君统治的祭物,她在临死前只能从心中发出最后的祈求……

游戏的战斗方式为即时战斗方式,而且是在3D模式下进行,但和《DUNE II》类型的即时战斗游戏不同,《绯王传》将是以小组为单位进行战斗的,于是你再也不用象玩《特勤机甲队》等策略游戏一样“耐心”等待敌人的动作了,尤其在低速的机器上,这种等待简直是场恶梦。游戏分20关,有多达64种角色可供选择,光碟还提供20多首BGM,所以让我相信这是款非常精彩的游戏,但唯一担心的是游戏支持的硬件基本配置仅为386/SX33和640K内存,而在3D模式下相信会缓慢异常,这是日本游戏的通病之一。 第一印象分:85 (卫易)

十一、《钢铁骑士团》

曾预言过今年会出现大量的即时战斗类型的策略和战略游戏,《BIBLE MASTER 钢铁骑士团》就是这种类型的游戏,在日本相当受欢迎,目前已出到二代。在一个叫做布雷诺的大陆上,一场无止境的战争蹂躏着大陆上的生灵,而近年来崛起的迪斯阿鲁帝王更以王者的姿态对邻国虎视眈眈,你身为其他三国之一的君王,挺身而出阻止这最后的阴谋。

游戏有类似于《三国志》系列的地图,毕竟是战略游戏。你可以带领大军统一大陆,而在你调兵遣将之际,敌人也在忙碌。如果敌人向你的军团发起攻击,你的军团会自动迎击,当然你也可以随时亲自指挥。

游戏支持硬件基本配置:386/SX33、4MRAM。

第一印象分:75 (卫易)

****

电脑玩家们,大家好,很高兴又在风景线上与诸位见面了。在这个栏目中我主要负责介绍国外最新的游戏动态,把更广阔的风景展现在大家眼前。

上月介绍了牛蛙公司的几个新作品。本次加以少许补充,据最新情报,《不可毁灭》(Indestructable)由于种种原因已停止开发。牛蛙公司正在制作一个创意新颖的游戏《**地下卫士**》(Dungeon Keeper)。

《地下卫士》

西方的RPG类游戏少不了地下迷宫,不论是《黑暗王座》,还是《魔法门》系列。在这些游戏中都是你扮演救世英雄与地宫中的邪恶的、可怕的或是令人作呕的怪物大战。但这次情况不同了,你将扮演地下迷宫的主人,有一帮自称英雄的家伙要窃取你的宝藏,你就要保卫你的地宫,雇佣那些怪兽来守卫宝藏。游戏结合了动作和策略两种成份,你可以用第三人的视角去观察迷宫中的情况,监视“英雄们”和怪物们的行动。也可以切换成怪物,以第一人称的视角与“英雄们”战斗。游戏中有十几种怪物可供选购,如骷髅、龙、蟑螂、小鬼、吸血鬼等,这些家伙的攻击力、防护力、施魔法的能力与移动速度各不相同,你可要“知鬼善用啊”。“英雄”也有矮人、骑士、僧兵、法师等等,他们也带有各自的长处和弱点,清楚这一点可以事半功倍。你也可以利用迷宫中复杂的地形打伏击战,从背后偷袭,虽不光明正大但十分有效,“兵者,诡道也”,游戏的魔法颇有创新,除了传说的火球、闪电等还有冰冻陷阱及可以反射敌人魔法的反射镜。买怪兽要钱,而使魔法则消耗魔力,怎么办呢?搜索“英雄”的尸体吧!当然不要忘了修个厨房,把“英雄”的尸体作成怪物们的晚餐,有饭吃的部队才有战斗力。

如果你早已对传统的RPG中的那种所谓“大侠”,“英雄”的明抢、暗偷和滥杀行为心存不满的话,那么做个地下卫士吧。

(特约撰稿/玄狐小组—宏逸)

《蜂巢》

Trimark公司制作的《蜂巢》(The Hive)是一个Windows 95下的射击游戏,也是现今出现的最好的Win95下的游戏。故事是这样的,古代人曾利用生物工程的方法制造出了一种能产生一种剧毒的生物毒素,类似蜜蜂的昆虫,结果搬起石头砸自己的脚,通通被毒死了。后来,一个坏蛋找到了那种昆虫的DNA,建立了蜂巢,准备生产这种毒素以此要挟整个银河系。而你则要摧毁蜂巢,拯救银河系。故事虽有些科幻色彩,但情节不那么复杂,从始至终都只是射击。游戏方式与《绝地反攻》(Rebel Assault)类似,既有飞行中的射击,也有陆地上的枪战。但不同的是有的任务是在360°全景下进行的,敌人会在你的侧面和背面向你开火。游戏中共有20个任务,从与敌人的宇宙飞船战斗直至击毙蜂王。游戏的画面从始至终都是第一流的,这是第一个充分发挥了Win95的游戏潜力的游戏,音响效果也十分出众。但它对机器的要求有些过分,在486/66/8M的机器上,只能在最低细节效果下玩,而奔腾100加16MB内存在最高细节效果下玩也不流畅。不过这也不能怪设计者,Win95对资源需求本来就高,又是需大量运算的3D射击游戏啊。 (宏逸)

存储界面之战:IDE VS SCSI

■文/玄狐小组——宏逸

现今计算机的存储界面主要有IDE和SCSI两种，它们的性能如何，哪一种适合于你呢？

IDE系统是最容易安装和设置的。不久前,IDE硬盘驱动器的容量还被限制在528M,而且在一个系统内只能有两个驱动器。而新的增强型IDE则把硬盘的容量上限提高到8.4G,并且可以挂载4个驱动器，也可以连接CD—ROM和数据磁带机。速度也有很大的提高，最大传输速度可达每秒16M。价格低廉也是一个重要的优势,PCI主板上都集成EIDE卡，带EIDE的VESA套卡一般也只有五、六百元。而最便宜的SCSI卡也得七、八百元。

另外判断EIDE的性能还有一个重要标准，就是数据传输模式。EIDE卡支持的模式有3PIO和4PIO两种(PIO即PROGRAMMED IO)。3PIO的最高传输速度为每秒13M,而4PIO则可达到每秒16M。

但SCSI仍在性能上领先。SCSI是小型计算机系统界面(Small Computer System Interface)的缩写。SCSI 2可以同时联接7个设备，包括扫描仪、磁带机、硬盘和一些奇怪的打印机。而且SCSI可与IDE共存于同一系统，并且一个系统中也可有两个SCSI卡。目前它主要还是面向服务器的，一般的用户谁也不会用到那么多的设备，而且SCSI设备的价格也比同样性能的EIDE设备贵30%—50%。

虽然SCSI已经发展了很长时间，但是难于设置的缺陷并没有得到弥补。对于EIDE设备，你只需弄清它是主驱动器(Master)还是从驱动器(Slave)。而用SCSI则需设置设备号(ID),它赋予联接上的每一个设备一个ID号，然后你还要确定那些设备的端口,IRQ等。

SCSI的速度如何呢？一般的SCSI 2最大传输速度为10M/秒，而一些昂贵的智能型SCSI卡的速度则可达20M/秒。然而SCSI设备对CPU的占用率较低，因此非常适合多任务系统，是WIN95的好搭档。而最新的SCSI标准则将传输速度提高到40M/秒。

一般的电脑上安装的都是IDE卡，而且至少需要两个条件你才应该考虑加装SCSI卡。一、有你必须用到的SCSI设备。二、有足够的钞票。

PC GAME 风景线(本刊快讯)

【本刊讯】(记者王越鹏) 台湾光谱资讯即将推出超级象棋游戏《将族2》。光谱已为该游戏筹备一年之久，在内容与图像上比一代更为出色。光谱公司北京分公司(光谱博硕公司)副总经理赖维仁先生表示，二代将加强人工智能自我学习功能。很可能会增加网络对抗功能，让玩友在千里之外一决高下。

闻风已久的《运镖天下》将很快推出，与《世纪末商业革命》一样，仍是与台北同步上市，有关游戏具体内容请大家密切注意本刊消息，我刊将随时与光谱公司连线报导。

另悉，光谱近期将就旗下《坦克大决战》、《卡耐鸡的人生指南》、《暗棋侏罗纪》、《富甲天下》及《象棋俄罗斯》共五款游戏举办抽奖活动。

来自北京金盘公司的消息称金盘将于四月底至五月初上市六种新游戏。

首先是三款国防教育系列的游戏《城市大攻坚》、《历史大登陆》、《未来大核战》。在第一个游戏中，你是一名国防大学战术系的少尉。教学大楼里设有从少尉至少将10个专修室，自动化指挥系统的大屏幕电子模拟战将令你耳目一新。在第二个游戏中你已是一名中校了。战役系设有《诺曼底登陆》、《西西里登陆》、《安齐奥登陆》、《仁川登陆》、《马岛登陆》等著名战例的专修室。第三个游戏《未来大核战》针对下世纪将有27个国家拥有核能力的假想，你必须学会迅速扑灭核战，了解世界各地的地理知识和军事情况。

第四个游戏是《成吉思汗》，游戏描述了人类空前绝后的最大的帝国的真实历史。你将沿着成吉思汗的足迹横扫欧亚大陆的十四个国家，……而历史将真实地告诉你只依靠军事是不能征服世界的。希特勒和东条英机尽管连成吉思汗的小学生都算不上，竟然愚蠢的在600年后重复着这样的错误。未来世界是属于文化、科学、经济与军事均高度发达的民族。

第五个游戏是《巧克力WORD》，学电脑系列游戏之二。以游戏方式学习WORD,并配有艺术动画影片观赏。

第六个游戏为《铁骑喋血》，游戏描述了宫廷卫队长为重建埃特鲁里亚王国对萨宾人大规模征战的故事。骑兵集群对攻，场面宏大逼真，人工智能“狡猾多变”，与“三国”类风格迥异。

智冠的《三国演义Ⅱ》一直是大家观注的焦点，轰轰烈烈的DEMO版将玩家搞得寝食不安，笔者因当初参与“鼓吹”被各地玩友追问实在是有口难言，发稿前特别采访了智冠，结果是：可能会在四月份推出，价格自然不会是49元，不过好的东西值得耐心等待！

此外《魔法门英雄传》的中文版有望在4月份上市，价格仍为49元。

96新软件扫描

■文/王越鹏

96新春万象更新，计算机软件的发展更是成果喜人，与前几年不同，96年出现了一大批针对家庭、针对个人用户的实用软件，而不仅仅是那些“高大全”的专业软件。这在某种程度上标志着国内的软件开发日趋成熟正朝着多样化、小型化、实用化、特色化的方向发展，突出表现在以下几个方面：

一、游戏软件独领风骚

几年前还“犹抱琵琶半遮面”的游戏软件如今已名正言顺地蹬上了各种电脑软件展示会的大雅之堂。多媒体技术的飞速发展更使得电脑游戏成为今日“电脑人”生活中不可缺少的一部分。

台湾大宇公司的光碟游戏《仙剑奇侠传》，尽管售价高达220元人民币，但由于画面精美、情节动人而成为游戏爱好者们争相收藏的精品。

北京吉耐思公司制做的中国第一部足球游戏《甲A风云》亦是玩家的抢手货。据悉该游戏在短短几个月内已全部售出，目前正在加紧赶制第二批。

金盘公司的处女作《神鹰突击队》已销出一万余片，创下大陆游戏软件销售之最，并且出口到韩国，成为首例出口的大陆游戏软件。

珠海金山的《中关村启示录》作为大陆第一套商业游戏软件更是别具风味。起初我还在想“中关村”的题材是不是太窄了，北京之外的玩友真正关注这里的人不多，可没想到一上机还是满过瘾的，因为游戏中可以开发各种CPU、汉卡以及各种软件，其中还包括游戏软件。这使得电脑玩家们倍感亲切。用求伯君先生的话讲，就是：“让大家先在游戏中下一次海。”

二、视频软件大放异彩

由于价格等多方面的因素，硬件解压令不少用户却步，与之相反软解压渐渐形成市场的主流。北京捷径电脑公司的“视频播放器”更是以其多功能的优点，在软件市场上大放异彩，让无数没有解压卡的朋友迅速建立起自己的“家庭影院”。据悉，该软件的升级版即将推出，升级版增加许多新功能，画面更为流畅自然。

三、翻译软件高潮叠起

翻译软件一直是热门，96年涌现出一大批功能强、操作快捷的翻译软件，而且各具特色、方便实用。

★《四库英汉双向大辞典》

该软件收录二十万条英文词汇，九万条汉语词汇，综合各专业术语，可自建词库，涵盖人文科技、各行各业。详尽解释音标、词性、不规则变形、字源、短语、例句、惯用语等，并且具有发音功能。是学习外语的好帮手。

★《英汉通4.0》

不论您是使用PCTOOLS、NC、EDIT、NDD、CPAV、KILL等西文界面的文件进行日常工作，还是使用FOXPRO、FOXBASE、C++、PASCAL、BASIC之类的语言进行编辑，按下Ctrl+F8，只消几秒钟，屏幕上的英文信息（包括菜单、提示、对话框等）就会自动转换为中文。如果用户希望彻底汉化一个西文软件，使之成为永久性的一个中文界面软件，只需用一下《英汉通》中的“汉化专家”即可大功告成。此外《英汉通》中附加了一个杀毒程序及实用工具，可随时查看硬盘分区表及制做应急盘，及快速查阅文本文件并支持打印。

★《译林词典》

这里所介绍的是“译林”的增强版，常驻内存仅3K，无需汉字系统支持，可运行于DOS、Windows、OS2、Win95等操作环境。全屏幕快速鼠标漫游，只需一点，词意尽现。基本词汇19万条，用户可自行添加词汇。并能自动识别国内流行的16种显示卡。

★《Roboword多语种动态辞典》

这是一款可以同时进行“英汉、汉英、英日、日英”双向互译的多功能动态辞典，该软件在翻译WINDOWS内英文字符时，无需鼠标点击，只需将鼠标键点移到单词上即可自动翻译。该软件自带字库不调用WINDOWS内码，在中文简体、繁体、英文及日文WINDOWS上安装均不会出现乱码的死机现象。支持各种网络，支持Win95，不论是学软件还是玩游戏都非常方便。（本期有该软件的详细评述）

各种翻译软件可谓是各有千秋，这无疑是用户的福音。

四、《中国素材》的启示

这是一套以中国山川风物、花鸟鱼虫为题材的光盘（共五张），内容从自然风貌到人文景观，可谓是美景尽收，包罗万象，不仅可以饱览祖国各地的大好风光，同时也是馈赠亲友的佳品，更是美术爱好者的收藏佳品，可广泛用于广告设计、多媒体制作等方面。

我国是一个有着丰富历史文化资源的国家。灿烂的五千年文化值得我们去挖掘与整理，留给世界、留给后人。多媒体技术方兴未艾，假如国内的软件公司多动一动脑筋，就不会像前两年那样一窝蜂地都去搞什么财务软件。电脑是一个最开放的媒体，《中国素材》可以说是一股新风，中国园林、中国古玩、中国家俱、中国庙宇、故宫、北海、泰山、黄山……中国有太多的“大好题材”等我们去制做！

Roboword 多语种动态辞典

文/东方既白

深爱电脑始于游戏，随之又对各种功能强大的工具软件产生了浓厚的兴趣，然而面对西文的操作界面，面对一个个精美诱人的西文游戏；面对令人眼花撩乱的各种工具软件，外文“底薄”的我感到一片茫然……

眼巴巴地看着那些外语好的朋友坐在电脑前从容潇洒地敲击着键盘，看着他面对那一行行天书般的洋文不时露出会心地微笑，我的心中仿佛打翻了“五味瓶”，每当此时便异常的难过，感到自己仿佛是一匹失群落伍的野马，除了焦虑、无奈之外一无所有。

渐渐地英文与日文字典成了我的必备书，可实在是太不方便了。经友人点化认识了几个翻译软件，虽比查字典快得多，可惜大多与某些工具软件冲突，在WINDOWS中运行动不动更会死机或出现乱码，操作上也非常麻烦，而且内存占用较大，以致许多图形工具软件无法运行。何况在日文方面似乎一直没见到这类的翻译软件，加上工作繁忙、精力有限，再次从头学英语、学日语已不可能。

96年初，在国际展览中心举办的“96家用电脑暨应用软件展示会”上，我见到了一个全新的翻译软件——多功能多语种动态辞典Roboword。初见之时认为不过是个简单的翻译软件，也许与目前流行的几种差不多吧。我甚至是带着几分怀疑的态度走到该软件的展台前的，可上机操作的亲身体验着实让我吃惊不小。

该软件有两项最为出的特点：

第一点，真正的即时动态翻译

所谓真正的即时动态翻译，即只要是WINDOWS环境中任何一种软件，无论是菜单、标题栏、还是帮助文件，只要是屏幕上的单词（不论是实的还是虚的）鼠标所触无需点击、选定或热键呼唤，即可立即显示翻译结果，鼠标移去翻译条自动消失，显示方式、显示颜色均有多种选择，据这套软件的中方开发人田立新、田立平介绍，这种鼠标捕字技术在世界上处于领先地位，而且是由中方研制的。

第二点，多语种双向互译

这套软件可能是首例实现中英、英中、英日、日英双向互译的软件，同时支持中文简体与繁体。在同一屏幕上可同时实现“遇英翻中、遇中翻英”，日文亦然。所以不论是这三个国家的哪一位用户都一样的方便，因为这套软件是由中、美、日三国软件专家共同开发，于96年1月18日推出的最新产品，所以在国际市场刚一推出，便赢得日本、美国及香港等地区用户的广泛钟爱与好评。

除了这两项最为突出的特点外，多功能多语种动态辞典Roboword还具有几项特殊功能：

1. 在网络上的可用性强

该软件支持Netscape版本1.2、2.0测试版、WinVN、Hotjava、Air Mosaic、FTP等各种网络软件。

2. 与应用软件并行

查字典不打断其它操作，这使得用户在使用INERNET联机软件上方便自如、省心省时。

3. 用户登录单向功能

这套软件已收单词12万余条，并有专门的计算机辞典，一般词语均可翻译，对辞典中没有的单词，Roboword可以智能性的选择词义最接近的单词来翻译，而且击一下CTRL+ALT+F2便可以添加新词。

4. 支持Win95

与其它同类软件不同，该软件支持各种中、英、日版本的WINDOWS3.X及WINDOWS95。这为喜欢Win95的朋友带来了极大的方便。

5. 界面新颖快捷方便

支持256色，有前端显示与隐藏标题栏的功能，并可设置翻译的显式速度，方便快捷。

因为有了这个软件近来玩日文WINDOWS版的《三国志》真是大为方便，我再不用看着日文头痛了。此外一直不太会用的大型图形工具软件PHOTOSHOP3.0在Roboword的“攻击”之下几乎变成了纯中文软件，再不用狂翻字典，再不用四处求人，外文软件难学难懂的时代已一去不复返了，我几乎可以写一本《PHOTOSHOP速成》的小册子了。一些不知内情的朋友惊讶我的外语水平何以如此神速地长进，我只好将实情坦白给大家。同时也向开发这套软件的北京速增信息传输技术研究所表示谢意。

附：Roboword1.1相关资料

运行环境：WINDOWS3.X或Win95

硬件配置：386 SX 33/4

硬盘容量：5MB

本文所提Roboword软件 北京捷径电脑公司有售

时间就是生命，速度就是效率，选一条捷径，在两点间找一条直线，选一条捷径，加满燃油，迅速向前。北京捷径电脑公司愿竭诚为大家服务，解答您在“家用电脑”与“游戏机”的使用中的各种问题。欢迎进入——

捷径加油站

■问：我的鼠标在WINDOWS中总是行动迟缓，请问有什么办法？

●答：WINDOWS中有专门负责鼠标设置的图标，在WINDOWS的主群组中选择“控制面板”，打开后选择“鼠标器”，将“鼠标器跟踪速度”一项调快，将连续双击的速度调至最左边，然后确定，您便会发现鼠标的变化，如果毫无反应就有可能是鼠标硬件上的问题了，这时您需要换一只新的鼠标。

■问：听人说反复多次删除和安装游戏会使硬盘产生“碎片”和“丢链”这是真的吗？

●答：是的，由于多次删改硬盘文件，而没有及时整理硬盘便会在硬盘上形成许多细小的空间，这些小空间不能装入新的文件而形成了所谓的“碎片”，一些被非正常终止的文件也有可能在计算机的硬盘上形成坏文件，特别是WINDOWS的非正常退出，如按热键CTRL+ALT+DEL强行退出WINDOWS，情况严重时甚至会导致WINDOWS无法正常启动。一旦发生了上述情况，应首先在DOS状态下运行CHKDSK/F，回收硬盘碎片，然后DEL*.CHK。其次，删除DOS子目录中～*.*和*.TMP。最后在DOS状态下运行DEFRAG/F进行硬盘优化，这样可以将硬盘文件重新整理集中存放，剩下完整连续的自由空间，从而提高硬盘的运行速度，延长硬盘的使用寿命。经常删改硬盘文件的朋友应有计划地整理你的硬盘，千万不能让你硬盘长期杂乱无章。值得注意的是在运行DEFRAG命令时绝对不可以震动机身，否则将造成硬盘无法恢复的损失。

■问：刚刚买了声卡、光驱，玩游戏有声音，光盘上读文件没问题，就是听不了音乐CD，是不是还要增加其它配件？

●答：无需增加其它设备，因为您的光驱可以读光盘上的文件，则证明光驱没有问题；玩游戏有声音说明声卡也没问题。您提的问题可能有两种情况：①缺少驱动程序。打开附件中的媒体播放器，查看设备(DEVICE)中是否有“CD音响”(CD Audio)，如果没有，请在主群中控制面板上双击“驱动程序”图标，选新增中的〖MCI〗CD Audio一项，同时在软驱中插入WINDOWS安装盘的DISK#8运行安装即可。②，如上述方法无效或WINDOWS中已有CD Audio存在，则有可能是光驱上的音频线没有与声卡连接好，请参照声卡与光驱的说明书将音频线连接好。音频线一般为灰色四针插头的细线(注意检查硬件应先关机，在切断电源的情况下操作。)

■问：据说WINDOWS中隐藏有WINDOWS开发者的情况介绍，不知如何可以看到。

●答：在WINDOWS的主界面标题栏中选择“帮助”(HELP)栏下的“关于程序管理器”，按住SHIFT再按住CTRL键，同时用鼠标双击微软的标志，然后确定再重新打开“关于程序管理器”，重复上次的操作，即可看见一面飘动的微软旗帜及两行英文“专门献给所有为微软WINDOWS辛勤工作的人们”。第三次重复上述过程，则可看见一位工作人员的漫画及制作者的介绍。（文/午夜）


Ariel the Sorceress
Heroes of Might and Magic
魔法门英雄传
——奋五代之余烈，逞魔法之英豪
精美的SVGA画面,动人的巴洛克音乐,加上AI超强的十七场大战役,令人兴奋不已。光碟GAME之精品，真Hi-Fi友之必玩!
(详见正文29页,抓图:李伟)
种类:SLG 硬盘空间:25M
面市期:1995 配置:486/33/8 +CDROM
DISMISS
EXIT
EXIT
EXIT
Ariel the Sorceress

异星突击

大容量光碟版游戏

- 320X200 ，640X480 交替模式。
- 玩家依自己作战风格，挑选队员。
- 新颖的战斗操作介面以及震撼的视觉效果。
- RPG 地图模式，场景科技感十足。
- 故事情节精彩绝伦，結局出人意表。



国内统一刊号:CN 11－3450/TP

